l'info sur les consoles Sega - Sony - Nintendo

MEGA force

SEPTEMBRE - OCTOBRE 96 - PARAIT TOUS LES 2 MOIS

Nouvelle formule 132 PAGES

LE MEILLEUR DES JEUX 3D

- TUNNEL B1
- ALIEN TRILOGY
- NIGHTS
- TOMB RAIDER

SATURN

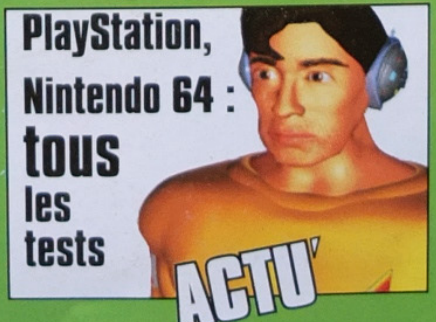
VIRTUA FIGHTER KIDS

mais que reste-t-il aux grands ?

LE TEST ET TOUS LES COUPS

Nouveau

Mega Force Loisirs 32 pages



T 4702 - 53 - 35,00 F - RD

35 FF • N°53 • SEPTEMBRE / OCTOBRE 1996 • BELGIQUE : 240 FB • LUXEMBOURG : 240 FL • SUISSE : 11 FS • CANADA 11 $ (Can)

SEGA

Sur Saturn, pas la peine de dormir pour rêver.

Combien de fois avez-vous rêvé de voler ? Avec NiGHTS, SEGA vous invite à réaliser ce rêve : vous entrez dans la Night Dimension, le pays des songes de Saturn. Autour de vous, tout n'est que graphisme 3D merveilleux. Vous vous déplacez avec une aisance et une fluidité étonnantes. Au point que nous avons conçu un pad 3D spécial pour mieux vous faire profiter de toutes ces sensations. Maintenant, à vous de vous transformer en NiGHTS pour récupérer les cinq Ideya et pénétrer dans le royaume de Nightmare. Vous devrez alors lutter contre de terribles cauchemars ! Bref avec NiGHTS, vous n'êtes pas prêt de bâiller.

Site Web : http://www.sega-europe.com

ASTUCES INFOS + CADEAUX
LA LIGNE SEGA
36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA

*2,23F/min - **1,29F/min - © 1995 SEGA ENTERPRISES LTD

SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP RÉEL.

McCANN

SOMMAIRE

MEGA FORCE N° 53 - SEPTEMBRE / OCTOBRE 1996

Le Mega Force que vous tenez entre les mains – entre les dents, si vous êtes un chien-chien qui rapporte son journal à son maï-maître – est particulier. C'est le premier numéro d'une nouvelle formule. Je ne sais pas comment vous le dire, mais nous devenons bimestriel. Ça veut dire qu'au lieu d'avoir un Mega Force tous les mois, vous n'en aurez qu'un tous les deux mois. Ça va faire un trou, hein ? Bien sûr, vous allez nous dire : les rats quittent le navire, il y a moins de jeux qui sortent, un jour notre console sera obsolète, vous êtes en train de nous laisser tomber. C'est pas vrai? Ce n'est pas ce que vous êtes en train de vous dire? Allez, je vous connais.

Alors qu'en fait, ce n'est pas vrai du tout (d'ailleurs, vous constaterez ce mois-ci que l'actualité est toujours aussi chargée), on est en train de préparer un truc qui va vous faire hyper-plaisir, beaucoup plus qu'un bête magazine en papier tous les mois, mais pour des tas de raisons compliquées, on ne peut pas vous dire exactement ce que c'est. Nos aimables concurrents voudraient bien nous piquer nos plans, l'administration aimerait bien nous imposer un peu plus de taxes, l'imprimeur se demande pourquoi on se met à mépriser le papier alors que c'est notre fonds de commerce, bref, tout le monde regarde par-dessus notre épaule alors que ce qu'on fait, c'est SECRET. On ne veut pas le dire (et qu'est-ce qu'on boit, pendant qu'on prépare nos trucs secrets, c'est des whiskies ? Non, c'est des rhums. Ne nous en demandez pas plus).

En attendant, on augmente le prix du magazine de 3 francs, alors qu'il n'avait pas augmenté depuis la dernière guerre, au moins. Et pour compenser ça, on rajoute 32 pages. À ce propos, merci d'avoir répondu au sondage que nous vous soumettions cet été ; ce qu'il en ressort principalement, c'est que vous ne voulez plus de rubrique sur les mangas. Soit vous n'aimez pas ça, soit vous êtes déjà mieux informé ailleurs. Dans les deux cas, si on ne reçoit pas un solide courrier ces jours-ci pour que la rubrique reste, on la vire dès le prochain numéro. Vous êtes prévenus.

Notez également que, toujours en fonction des résultats du sondage, nous avons décidé de vous informer des sorties sur les consoles PlayStation et Nintendo 64. Le but n'est pas de s'étaler et de grignoter sur les rubriques que vous connaissez bien, mais d'ajouter des infos supplémentaires.

Rendez-vous dans DEUX mois. 2. Soixante jours. Ou alors, rachetez ce numéro dans un mois, si vous n'aimez pas changer d'habitudes. Hasta luego.

SCHMÜRZ.

le forum

COURRIER DES LECTEURS 6
EN DIRECT DU JAPON 8
REPORTAGE : CORE DESIGN 12
NEWS/PREVIEWS 16
CONCOURS MIZUNO 23
JEUX À VENIR 25
DERNIERES SORTIES 31
REPORTAGE TEAM 17 32
BON DE RÉASSORT 41
BON DE COMMANDE ACTION REPLAY 49
MEGAFORCE LOISIRS 51
CINÉMA : INDEPENDENCE DAY 54
RUBRIQUE VIDÉO 76
RUBRIQUE MANGA 78
TÉLÉ ZAPPING 116
LES SECRETS DE MEGAFORCE 118
PETITES ANNONCES 128
BON D'ABONNEMENT 130

les nouveautes

VIRTUA FIGHTER KIDS SATURN 36
BLAZING DRAGONS SATURN 42
ATHLETE KINGS SATURN 44
BOMBERMAN SATURN 46
SKELETON WARRIORS SATURN 47
BUST A MOVE 2 SATURN 48
BUGS BUNNY MEGADRIVE 50
SUPER MARIO 64 NINTENDO 64 60
TIME COMMANDO PLAYSTATION 62
PILOTWINGS 64 NINTENDO 64 64
KILLING ZONE PLAYSTATION 67
MOTOR TOON GP 2 PLAYSTATION 68
ON SIDE PLAYSTATION 69
DAVIS CUP TENNIS PLAYSTATION 69
TOBAL N°1 PLAYSTATION 70
FORMULA ONE PLAYSTATION 72
KONAMI OPEN GOLF PLAYSTATION 73
TOP GUN PLAYSTATION 74
OVERBLOOD PLAYSTATION 75
GRID RUNNER SATURN 83
STORY OF THOR 2 SATURN 84
NIGHTS SATURN 88
CASPER SATURN 94
ALIEN TRILOGY SATURN 96
POCAHONTAS MEGADRIVE 99
IRONMAN AND X-O MANOWAR SATURN 100
NFL QUATERBACK CLUB 97 SATURN 101
PROPINBALL THE WEB SATURN 101
SPACE HULK SATURN 102
LOADED SATURN 104
BATTLE MONSTERS SATURN 107
FATAL FURY 3 SATURN 108
ROAD RASH SATURN 110
VIRTUA FIGHTER ANIMATION GAME GEAR 112
BUBBLE BOBBLE SATURN 112
NBA ACTION 96 SATURN 113
PINOCCHIO MEGADRIVE 114

• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A. au capital de 250 000F. • 6, Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 41 06 44 44 Fax : (1) 41 06 44 48 •
• Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY •
• Rédacteur en chef adjoint : Laurent COTILLON • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE •
• 1re Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON • Secrétaires de Rédaction : Éric BASSIN, Richard EL MESTIRI • •
Maquette : Dom, Mireille Guérineau • Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI •
3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Couverture : Michael CAMBOUR •Illustrations de couvertures : Tunnel B1 © OCEAN/NEON 1996, Virtua Fighter Kids © SEGA 1996 ; Cahier Loisirs : Time Commando © ADELINE SOFTWARE 1996 • Publicité : Isabelle Weill • Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER • Distribution : Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés •
• Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • Réassort exclusif pour le réseau de vente : PRODIGE'S Tél : 40 54 03 08 . Terminal NMPP EBE
Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, Emmanuel VILLALBA, Michaël COIFFIER, Pascal HENDRICKX, Alain MILLY, Pascal GEILLE, Marco VEROCAÏ (dit la Marcel, roi de la plage) , Romuald MERDRIGNAC, Correspondant permanent : aux USA : Tommy FRANÇOIS•

MEGA FORCE est un magazine totalement indépendant des constructeurs de consoles SEGA, SONY et NINTENDO. MEGA PRESSE et MEGA FORCE ne sont ni cautionnés ni affiliés, et ce d'aucune manière que ce soit, ni aux constructeurs de consoles ni aux éditeurs de jeux vidéo. Tous les produits désignés dans le magazine sont des produits déposés par leurs propriétaires et marques respectifs.

Get 27, la fraîcheur allongée.*

*Get 27 : Elaboré à partir de plusieurs variétés de menthe fraîche, se consomme frais sur glace, allongé d'eau fraîche.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.

COURRIER DES LECTEURS

BIEN LE BONJOUR À TOUTES ET À TOUS ! LA FRITE ?

JE SAIS CE QUE VOUS ALLEZ ME DIRE : "C'EST LA RENTRÉE, ON VA RETOURNER AU BAHUT ET C'EST FINI DE RONFLER JUSQU'À MIDI, DE JOUER JUSQU'À MINUIT ET DE FAIRE CE QU'ON VEUT." JE SAIS, MAIS COMME DISAIT L'AUTRE : "DANS LA VIE ON FAIT CE QU'ON PEUT, PAS CE QU'ON VEUT." EN TOUT CAS, PENDANT LES VACANCES, VOUS N'AVEZ PAS MANQUÉ D'ENVOYER DU COURRIER. ET MEME PLUSIEURS POUR CERTAINS, N'EST-CE PAS SCRAPPY ? AU PASSAGE (PETIT MESSAGE PERSONNEL), MERCI POUR TES DESSINS. ILS SONT COOLS ET DROLES. MAIS J'AI UNE QUESTION : TU SERAIS PAS UN FAN DE GOTLIB À TOUT HASARD ? VOILÀ, CE PETIT APARTÉ EST TERMINÉ. EN CE QUI ME CONCERNE, PENDANT LES VACANCES, J'AI PU JOUER UN MAX' ET J'EN CONNAIS ICI QUI PLEURENT ENCORE DES PILULES QU'ILS ONT PU PRENDRE. NON MAIS, JE NE SUIS PAS LE SCHMÜRZ POUR DES PRUNES. TIENS, IL Y A UN TRUC MARRANT AUSSI. VOUS SAVEZ TOUS QUE L'OM EST REVENU EN PREMIERE DIVISION DE FOOT. AVANT, PENDANT LES GRANDS DUELS PSG-OM ET AUTRES, ON VOYAIT SOUVENT "ALLEZ L'OM" EN BAS DES LETTRES, OU ENCORE "VIVE LE PSG". EH BIEN, JE PEUX VOUS DIRE QUE C'EST REPARTI. ET POUR L'INSTANT, LE CLUB PHOCÉEN EST LARGEMENT EN TETE. ALORS SUPPORTERS, FAITES PARLER VOS STYLOS. IL EST VRAI QUE VOUS L'AVEZ DÉJÀ FAIT POUR ME POSER DES QUESTIONS, C'EST POURQUOI JE VAIS MAINTENANT M'ATTACHER À Y RÉPONDRE.

SCHMÜRZ

Salut à toute l'équipe de MegaForce ! J'ai moult questions à vous poser avant la..., la... la rentrée (oh c'est affreux !). Mais heureusement, Sega est là pour nous remonter le moral avec ses jeux formidables !

1) Le jeu Nights sera-t-il vendu avec ou sans le paddle analogique ?

Pour être franc, tu auras le choix. Un peu comme pour Virtua Cop avec le flingue. Si tu veux le jeu avec le paddle analogique, tu trouveras un packaging spécial pour un prix avoisinant 500 francs. Si tu ne souhaites acheter que le jeu, tu retires 100 balles, et tu l'obtiens au prix normal, c'est-à-dire environ 400 francs. Mais sincèrement, je te conseille le paddle 3D analogique pour jouer à Nights. Les sensations sont vingt fois plus grandes.

2) Parlons du jeu Myst : à quand la suite et où peut-on trouver les musiques de ce superbe jeu ?

De suite, il n'existe pas. Et ce n'est pas prévu à ma connaissance. Par contre, la même équipe de Sunsoft a annoncé il y a déjà un bout de temps la sortie d'un titre du même genre sur Saturn, de qualité équivalente, nommé Jewels of the Oracle, dont nous vous avons montré des photos. Ce n'est pas une suite à proprement parler, mais si tu aimes Myst, tu aimeras celui-là. Quant aux musiques, elles n'ont pas été éditées sur CD Audio. Tant pis.

3) Combien, en général, coûtent l'abonnement et les communications à Internet ?

Tout dépend de ton Provider et de toi. Le Provider, c'est celui qui va te fournir l'accès au réseau. Pour cela, tu lui payes un abonnement mensuel qui peut aller de 90 francs (environ) à 200 francs et plus. Chaque Provider a une offre de service différente, et c'est ce qui explique l'écart de prix. Par exemple, certains te proposeront 1 ou 2 Mega octets pour créer ta propre page Web, alors que les Providers plus chers t'en proposeront peut-être 5. Juste une précision : si tu crées ta page Web, tu peux y mettre ce que tu veux, mais tu n'as pas le droit d'en faire payer l'accès, ni même d'y vendre des choses. Pour finir avec le Provider, sache que certains te donnent un accès limité à Internet. C'est donc en fonction de tes besoins et de tes moyens. Et puis il reste le coût de la communication. Je te rassure : si tu vas sur un site australien, tu ne payes pas la communication internationale. En fait, ton Provider a un accord avec les Télécoms et ainsi, tu ne payes que la communication locale. Tu ne payeras donc pas la communication Paris-Sydney, mais Paris-Paris, par exemple... Le coût horaire des communications varie, en fonction des Providers, entre 7 et 15 francs TTC. Concernant le futur kit Internet-Saturn, les gens de Sega France me disaient il y a quelques jours encore que les négociations sont en cours avec France Télécom, et qu'ils comptent le sortir dans le courant du premier semestre 97. Par contre, concernant le Provider et tout ça, je n'ai encore aucune information.

4) Quand sortira un vrai "Shining Force-like" sur Saturn (Shining Wisdom n'a rien à voir avec ce jeu) ?

Pour l'instant, je n'ai pas grand-chose à te dévoiler. Ce que je sais, c'est que Working Designs, à qui on doit justement Shining Force, a acheté la licence de jeux de rôle japonais pour les traduire. Parmi ceux-ci, il devrait y avoir Lunar et Albert's Odyssey.

5) Quelle différence y-a-t-il entre un canard ?

Arf arf... Arrête de regarder Lagaffe à la télé, ça nuit à ton esprit.

De plus, j'ai trouvé intéressant le sondage effectué dans le numéro d'été, mais il y a quand même des trucs qui m'échappent : pourquoi les astuces ne sont-elles plus en pages centrales comme avant ? Il y a aussi les comparatifs. Exemple : toujours dans le numéro d'été, vous comparez Olympic Soccer à Striker 96 alors que dans le numéro de juin, vous disiez que, selon vous, Euro 96 est le meilleur de la catégorie sur Saturn. Pourquoi ne pas l'avoir comparé avec Olympic Soccer, alors ?

Il fut un temps où les jeux Megadrive n'étaient plus légion, et les éditeurs travaillaient sur les jeux Saturn pas encore sortis. On avait donc pas mal de place, et on s'est dit que ce serait intéressant de placer un cahier de 24 pages d'astuces au centre du magazine. Maintenant, les choses ont changé. Les jeux Saturn arrivent à la pelle, la place manque, et mettre autant d'astuces n'était plus nécessaire. Alors mettre un cahier détachable au milieu du magazine, oui, mais insérer dix pages non détachables au milieu du magazine, non. Quant au comparatif, s'il existe dans une catégorie plusieurs jeux qui se ressemblent, on préfère les comparer. C'est ce qui s'est produit. Mais si tu veux un comparatif, je vais te le faire : Euro 96 est très beau, bien animé, mais la jouabilité est bizarre, surtout du fait des changements de vue permanents. Olympic Soccer est aussi laid qu'Euro 96 est beau, ce qui lui a valu une moins bonne note, mais il est beaucoup plus maniable. Personnellement, je pencherais pour lui, mais pour jouer, faut pas avoir peur des choses laides.

Ce serait hyper-cool si vous pouviez me répondre et réussir à lire ces mots plein de lettres. Merci beaucoup. Allez l'OM !

Voilà, je suis hyper-cool, et je t'ai répondu avec mes mains pleines de doigts.

Nicolas, 15 ans, Le Creusot.

1) Est-ce que Dark Saviour, Story of Thor 2 et Herc's Adventure seront traduits en français ? Julien, de Ménospiet.

Oui, Dark Saviour sera traduit en français. Mais Thor est en anglais, et je n'ai aucune confirmation pour le moment pour Herc's Adventure.

2) J'ai entendu parler, dans Cyberflash, d'une Saturn blanche qui coûte environ 1 000 francs au Japon. Est-ce qu'elle sortira en France ? Yohann, de Luz-St-Sauveur

Désolé, mais nous, on n'y aura pas droit. À moins que Sega change d'avis.

3) À l'époque de la guerre Megadrive-Super Nintendo, Electronic Arts développait d'abord sur Sega avant d'adapter sur Super Nintendo, et maintenant c'est l'inverse avec la Saturn et la Playstation. Pourquoi ? Anthony, de Beausoleil (veinard !)

Avant, Electronic Arts a toujours eu un faible pour Sega. Ses jeux étaient de meilleure qualité sur la 16 bits de Sega que sur celle de Nintendo. Mais maintenant, il y a plus de Playstation que de Saturn. L'éditeur va donc vers le marché où les chances de ventes sont plus grandes. De plus, il existe une raison matérielle toute simple : la Playstation est plus rapide à programmer.

4) En France, y-aura-t-il un salon de jeux vidéo aussi grand qu'en Amérique ? Arnaud, de Puiseaux.

Peut-être un jour, mais cela m'étonnerait. D'abord parce que beaucoup de très grosses boites sont américaines ou japonaises, et parce que le marché européen arrive loin derrière celui de ces deux pays. D'ailleurs, beaucoup d'éditeurs négligent notre vieux continent. De ce fait, la France n'est pas un pole d'attraction, et aucune grosse boite n'a envie de mettre des ronds dans un salon français. La seule tentative à Paris est le Multimédia World Show, et ce n'est pas gigantesque. En plus, c'est un salon grand public, et les gens de la profession préferent rester entre eux, pour parler business. Car avant tout, les salons sont faits pour ça. Enfin, les Américains ont plus le sens du gigantisme que nous, et des qu'ils font un truc, ça prend des proportions énormes.

MORCEAUX CHOISIS

Cher petit homme bleu appellé Schmürz,
Je commencerai ma lettre par un mot : Pourquoi... pourquoi Bandaï ne se décide pas à sortir un DBZ 2 sur Megadrive ? Je sais qu'avec l'arrivée de la Saturn, la Megadrive en a pris un coup (dommage...). De plus, Bandaï est occupé avec sa console-qui-fait-rire, la Pippin. Mais ce n'est pas une raison ! Pourquoi y-a-t-il sept jeux Dragon Ball Z sur Super Nintendo - vous allez me dire que je suis bien au courant, honte à moi... - et un seul sur Megadrive ? Je suis sûr que tous les fans de San Goku et ses amis pensent comme moi. C'est révoltant et injuste (snif...). Je sais pas moi, raisonne-les ! (S'il te plaît, publie ma lettre, depuis le temps que j'essaie de paraître dans la super-rubrique !)

Tu vois, il suffit juste de faire un compliment ! Je comprends ton désarroi (même si je ne le partage qu'à moitié puisque je ne suis pas un gigantesque fan de Dragon Ball Z), et tu n'es pas le seul à poser cette question. Ce fut même, il y a quelques mois, un sujet de conversation fort controversé dans cette rubrique. Mais la réponse est toujours la même : il n'y aura jamais de DBZ 2 sur Megadrive. Il est vrai qu'il en est sorti sept sur Super Famicom, dont trois seulement ont été adaptés sur Super Nintendo, et que sur Megadrive, il en existe trois au Japon. Mais Bandaï, visiblement, n'arrive pas à bosser avec Sega, du moins en Europe. La raison, je ne peux te la donner fermement. Je peux par contre émettre plusieurs hypothèses : le manque de lucidité de Bandaï, ou alors un accord Bandaï-Nintendo (les deux sociétés sont très proches, puisqu'avant la création de Nintendo France, Bandaï distribuait les consoles et les jeux Nintendo) portant sur une exclusivité de certains titres. Le problème est le même avec les versions 32 bits. Le premier DBZ Playstation est seulement sorti cet été en France, de très nombreux mois après son collègue nippon. Entre-temps, Bandaï a même eu le temps d'en sortir un deuxième sur 32 bits. Et la Saturn, en Europe, n'a pas un seul pixel de ce jeu. Je ne pense pas que les gens de Bandaï soient plus bêtes que les autres. Il y a donc une raison à cette attente. Finances, partenariat...

Michaël, de St-Nazaire

Salut au dieu des jeux vidéo !

Ciel, je suis démasqué.

Possesseur d'une Game Gear avec une douzaine de jeux, j'ai quelques questions à te poser :
1) Est-ce qu'un adaptateur pour brancher les jeux Game Gear sur la Megadrive est prévu ?

Hélas non, ce n'est pas prévu, et à mon avis, on ne verra jamais sortir un appareil de ce genre.

2) Est-ce que DBZ est prévu sur Game Gear ?

Non, une nouvelle fois. Il y a bien eu des DBZ sur portable, Game Boy, devrais-je dire, mais c'est tout. Et encore, un seul a franchi les frontières du pays du Soleil-Levant.

3) Peux-tu me conseiller quelques bons jeux Game Gear ?

Oui, je le peux. Il y a quelques mois, j'ai adoré Arena, un jeu du genre Shoot'Em Up en 3D isométrique. Mais depuis, il y a eu Bugs Bunny, très sympa, et aussi Virtua Fighter Animation. Super Return of the Jedi est aussi fort sympa, si tu aimes "La Guerre des étoiles".
En aventure, j'ai également adoré Shining Force. Voilou. Ah si, j'oubliais. Baku Baku est un bon petit jeu aussi.

Arnaud, de Bourges

Salut p'tit Schmürz,

T'es gentil, tu m'appelles pas petit, pigé ?

Je suis un fan de consoles, de jeux vidéo et surtout de Megaforce. Malgré ton mag très complet, j'ai quelques questions à te poser.
1) Le jeu Wild 9 sur Saturn arrivera-t-il sur Megadrive ?

Comme tu le sais, Wild 9 est un jeu de David Perry, le créateur d'Earthworm Jim, de Cool Spot ou encore d'Aladdin sur Megadrive. Si tu nous lis régulièrement, tu as peut-être vu un jour que le grand David avait annoncé qu'Earthworm Jim 2 serait son dernier jeu sur 16 bits... En conséquence, Wild 9 ne sera jamais sur Megadrive.

2) J'ai entendu parler d'une Megadrive 3. Je rêve ou quoi ?

Oui, tu rêves, et pas qu'un peu. À la limite, tu peux considérer la Nomad, la 16 bits portable (qui ne sortira pas en France) ou le Multi-Mega comme la Megadrive 3.

3) Dans ton mag de juin 95, vous avez parlé d'un film "Earthworm Jim". Moi, je ne vois rien à l'horizon.

Nous avions parlé d'une série, pas d'un film. Mais pour la regarder, il faut que tu sois câblé et que tu reçoives la chaîne anglophone TNT Cartoon. En France, je n'en ai pas entendu parler dans l'immédiat (même dans l'avenir).

4) J'attends avec impatience le test de Vectorman 2. Déjà le premier m'avait plu, alors peut-être que le deuxième est mieux ?

Logiquement oui. Pour le test, tu devras encore patienter au moins jusqu'à la fin de l'année...

5) Je trouve dommage qu'il n'y ait pas d'Earthworm Jim 3. Pas toi ?

Si, mais je me demande si à force, cela ne nous aurait pas lassé. Mieux vaut rester sur deux bons souvenirs... Et puis de toute manière, le designer d'Earthworm Jim a quitté la boîte de David Perry...

Joël Caron

Salut à toi, Schmürz, notre maître à tous.
Fidèle à ma vieille bonne Megadrive, je suis révolté par l'attitude des éditeurs envers cette console et je comprends très bien que vous ne puissiez pas publier beaucoup de tests sur Megadrive. Mais les éditeurs ont-ils oublié que cette même Megadrive leur a fait gagné le fric qui leur sert maintenant à éditer sur Saturn ? Pourquoi ignorer la Megadrive ? Et quand on voit la beauté de jeux comme Comix Zone et Toy Story, on se le demande encore plus. Es-tu d'accord avec moi ?

Assez, oui... Mais si tu aimes jouer sur Saturn, euxaussi aiment travailler dessus. De plus, ils savent que le parc s'installe, qu'il est temps pour eux de se faire un nom sur 32 bits et de se creuser une part de marché. Il y a autre chose aussi : depuis la sortie de la Megadrive, des tonnes de jeux sont sortis et les éditeurs commencent à se demander que faire de plus. Les jeux qui sortent maintenant sont peut-être bons, mais il n'innovent pas en règle générale... Alors que sur une 32 bits, ils peuvent créer de nouvelles choses. En plus, beaucoup d'entre eux développaient aussi sur PC, et cela permet à certains de ressortir leurs jeux sur CD-Rom. Comme tu le vois, il y a plein de petites raisons. Enfin, il savent que les yeux des joueurs sont tournés vers les 32, voire 64 bits, et que les 16 bits sont passées en second plan.

1) J'hésite entre Light Crusader et la Légende de Thor sur Megadrive. Lequel me conseilles-tu ?

Je pencherais d'avantage pour la Légende de Thor, dont la durée de vie est meilleure, et qui est moins répétitif. Cela dit, Light Crusader te propose aussi pas mal de trucs intéressants, notamment un voyage dans le temps. Mais il est un peu court et pas assez varié en règle générale.

3) Quelle est la réelle différence entre la Megadrive 1 et la Megadrive 2 ? et entre les Saturn de couleurs différentes ?

Pour les Megadrive, la seule différence est dans le look. Quant à la Saturn, les composants ont été changés et l'architecture de la console a été revue pour permettre de baisser les coûts de production, donc le prix de la console. Mais techniquement, elles sont identiques.

Sur ce, je vous félicite pour votre mag qui est le meilleur et auquel je suis (pour toujours) abonné. À bientôt et soyez chics : publiez-moi ! Vivien.

En direct du JAPON

Coqueluche de Sega depuis ses débuts en 1990, Sonic a fait de nombreuses apparitions sur toutes les consoles Sega, qu'elles soient portables, 8 bits ou 16 bits. Mais depuis Sonic & Knuckles, les aficionados du hérisson le plus speed du monde manifestaient quelques inquiétudes. "Reverra-t-on Sonic sur Megadrive ?", nous demandiez-vous. Nous vous avions déjà répondu par l'affirmative, allant même jusqu'à vous diffuser les premières photos. Mais cette fois, vous allez tout savoir, sur le plus gros hit de cette fin d'année. Attention, c'est fort !

SO

LE R

Moebius, la planète, est depuis de nombreuses années le siège des tribulations incessantes du Docteur Robotnik. Et pourtant, celui-ci, lorsqu'il rencontra Sonic, était encore doté de bonnes intentions, qui tournèrent derechef à la boulimie de domination et de destruction. Sonic, qui fut le premier à s'en aviser, tenta aussitôt de lui mettre des bâtons dans les roues, devenant ainsi l'ennemi personnel, et ô combien privilégié, de Robotnik.

UNE DIMENSION EN PLUS

Comme vous pouvez le supposer, cette sixième apparition de Sonic sur Megadrive (après Sonic 1, 2, 3, Sonic & Knuckles, et Sonic Spinball) va à nouveau opposer le hérisson au savant dingue. L'objet du délit reste identique : Robotnik s'emploie toujours à voler les Sept Émeraudes du Chaos, et à emprisonner les animaux de la planète, qu'il transforme ensuite en monstres qu'il dirige à sa guise contre Sonic. Et vous allez voir dans les lignes qui suivent que ce «détail» a son importance. De nouveau, l'issue de la planète dépend de vous. Et pourtant, cette planète a subi un sérieux lifting puisque, non contente de nous revenir, elle a en plus attrapé au passage une dimension supplémentaire. Sonic 3D, comme son nom l'indique, est donc en 3D isométrique, et le jeu se voit ainsi insuffler une nouvelle dynamique. D'une part, la maniabilité change considérablement. La vitesse s'en trouve accrue et, hormis les limites imposées par les décors, vous êtes libres d'évoluer dans l'espace. Ce qui donne une dimension tout autre au jeu, notamment dans

TIENS, LES CHENILLES, ON CONNAIT DÉJÀ. COMME D'HAB, IL FAUT LEUR SAUTER PILE-POIL SUR LE CRÂNE POUR LES TUER. SINON, C'EST VOUS QUI TRINQUEREZ...

EN CHERCHANT BIEN, VOUS TROUVEREZ DE NOMBREUSES SALLES SECRÈTES, COMME CELLE-CI.

VOUS CONNAISSEZ LE REFRAIN : SI VOUS VOUS FAITES TOUCHER, VOUS DEVREZ TENTER DE RÉCUPÉRER VOS ANNEAUX. SI JAMAIS VOUS N'EN AVIEZ PLUS ET QU'UN ENNEMI VOUS TOUCHAIT, VOUS SERIEZ OUT.

SE TRIMBALER LES CINQ BESTIOLES AU MILIEU DE FLAMMES ET AUTRES TRUCS AGRESSIFS NE SERA PAS TOUJOURS FASTOCHE. LE PIRE, CE SERA DE LES REGROUPER.

NIC 3D

E TOUR DU ROI

l'attaque des adversaires, que l'on peut cerner sous tous les angles. Mais il n'a pas suffi à l'équipe de Sega en charge du jeu de faire de la 3D isométrique. Les programmeurs ont également modélisé tous les personnages, ce qui aboutit à un rendu canon. Comme avec Toy Story, et même un cran au-dessus, la Megadrive se sent pousser des ailes, et atteint ici un niveau jamais imaginé. Les couleurs explosent à chaque niveau, et il nous tarde d'en voir plus. Mais avant d'y jouer, laissez-moi vous dire les nouveautés.

LES P'TITS GARS DE SEGA NE MANQUENT PAS D'IMAGINATION, NON ?

LORSQUE VOUS AUREZ CINQ OISEAUX DERRIERE VOUS, DÉPOSEZ-LES DANS L'ANNEAU.

LA CAGE AUX OISEAUX

Dans ce futur hit de 14 niveaux (sans les boss), l'esprit Sonic a été respecté de A à Z. Mais cela n'empêche pas les nouveautés. Par exemple, si vous devez toujours récupérer un maximum d'anneaux, vous devrez également libérer les oiseaux prisonniers dans les corps métalliques de vos ennemis. Mais après les avoir libérés, soit avec votre Spin Attack (lorsque Sonic se met en boule) ou en leur sautant dessus, vous devrez les ramasser. Une fois que vous en aurez cinq, tous en file indienne derrière vous, vous devrez les escorter jusqu'à un anneau géant. Celui-ci vous libérera l'accès à un téléporteur, qui vous emmènera dans la suite du niveau ou au niveau suivant. Mais ne croyez pas que la tâche sera simple, car escorter cinq piafs au milieu de flammes, d'ennemis et de multiples obstacles n'est pas évident, et si l'un d'eux est touché, il vous faudra courir après. Et si Sonic en personne est touché, non seulement il perdra ses anneaux, mais aussi les bestioles. Bref, un challenge nouveau et bien cool, qui tournera souvent à des courses effrénées ! Mais les traîner avec vous pourra aussi vous aider à attraper des items haut perchés... Une compensation de taille ! Mais malgré les nouveautés, telles que les nouveaux

COMME DANS CHAQUE SONIC, VOUS TROUVEREZ DES PETITES TÉLÉS QUI CONTIENNENT LES BONUS.

En direct du JAPON

et avalanches seront votre lot quotidien. Le sixième monde sera, lui, Chemical Plant Zone, ou autrement dit l'usine chimique, qui vous réserve un grand nombre de ventilateurs géants, de tuyauteries et autres plaques électriques. Enfin, ce sera au tour de Scrap Brain Zone de vous en faire voir, avec ses grosses roues dentées et ses mécaniques graisseuses. De grands périples vous attendent, qui demanderont de votre part du doigté et de la vigilance. Et je vous passe le chapitre des boss, tous dirigés par Robotnik, et qui vous attendent à chaque fin de monde. La constante, dans chacun de ces mondes, ce sera bien sûr de récupérer une Émeraude, que vous atteindrez par les niveaux bonus, mais aussi les passages secrets, que l'on retrouve un peu partout dans le jeu. Mais il faudra avoir un bon œil pour les détecter... En somme, Sonic s'annonce encore

CE GENRE DE TRUC VOUS BALANCERA À GRANDE VITESSE. MAIS MÉFIEZ-VOUS, VOUS NE SAVEZ PAS CE QUI VOUS ATTEND DEVANT.

POUR RÉCUPÉRER CETTE PETITE VIE QUI FAIT DU BIEN, VOUS DEVREZ DEMANDER L'AIDE DES OISEAUX.

POUR DÉFONCER CERTAINS ROCHERS, IL FAUDRA USER DE VOTRE SPIN ATTACK.

boucliers, les nouveaux ennemis, il ne faut pas perdre de vue l'essentiel : récupérer les Sept Émeraudes du Chaos. Et pour cela vous devrez traverser les sept mondes de Moebius, monde qui vous le verrez, ne vous sont pas inconnus...

L'ÉTERNEL GREEN HILL ZONE

Imaginez-vous un seul instant Sonic ne pas traverser Green Hill Zone ? Non ? Eh bien, les programeurs non plus. C'est pourquoi, pour prendre connaissance avec la 3D isométrique et les oiseaux, vous débuterez dans cette partie de Moebius. C'est ensuite dans Marble Zone que vous vous rendrez, au beau milieu de cités en ruines, dans lesquelles vous devrez apprendre à casser des blocs (grâce à des plaques qui vous transformeront en toupie), et à éviter les pics et autres masses d'armes. Suite logique : la Volcano Zone, où lave en fusions, plates-formes mobiles et autres sols croulants vous attendent. Le quatrième monde sera quant à lui Casino Night Zone, qui vous permettra de vous adonner aux plaisirs du flipper. Suivra après Snow Mountain Zone, où glisse sur neige

plus palpitant que jamais, et avec ses nouveaux challenges, sa rapidité accrue, et sa 3D iso, je ne vois pas comment un Sonic sur Megadrive pourrait être plus prometteur. En tout cas, une chose est sûre : le prochain numéro vous dévoilera le test, rien que pour vous. ■

PARFOIS, IL FAUDRA UN PEU D'ADRESSE POUR SE DÉPATOUILLER DES GLISSADES, VENTILOS ET AUTRES PLAQUES ÉLECTRIQUES QUI VOUS EMPÊCHENT DE POURSUIVRE VOTRE ROUTE.

PASSEZ SUR CES PLAQUES : SONIC SE METTRA À PIVOTER ET DÉFONCERA LES ROCHERS DE DROITE.

FIDÈLE À LA TRADITION, CE SONIC VERSION 96 VOUS DONNERA VOUS PLEIN DE LOOPINGS.

LA 3D ISOMÉTRIQUE DONNE PARFOIS UNE MANIABILITÉ SURPRENANTE, ET POUR PASSER CE GENRE D'ÉPREUVE, IL VAUT MIEUX Y ALLER TOUT DOUX.

COMME À SON HABITUDE, ROBOTNIK VIENDRA VOUS RENDRE VISITE À LA FIN DE CHAQUE MONDE.

LA SUCCESS STORY SONIC

Comme vous le savez si vous êtes fan du hérisson le plus rapide du monde, Sonic en est à son sixième épisode sur Megadrive. Mais, contrairement à de nombreuses séquelles de jeu, chaque Sonic a eu son lot d'innovations. En gardant le même esprit de jeu, les développeurs ont su innover ; on en veut pour preuve Sonic Spinball, qui n'est pas à proprement parler un vrai Sonic. C'est ainsi que dans Sonic 2, on a vu apparaître Tails, le petit Renard, avec qui le joueur pouvait vivre l'aventure, ainsi qu'un mode deux joueurs, avec un écran splitté. Sonic 3, lui, a permis au monde de découvrir Knuckles, à l'origine au service de Robotnik. Ce jeu permettait aussi de jouer dans plusieurs modes avec un deuxième joueur, aux commandes de Sonic, Tails, ou Knuckles. Enfin, Sonic & Knuckles, ce dernier ayant abandonné Robotnik, vous permettait de vivre l'aventure avec ce personnage rose, si particulier, puisqu'il pouvait planer ou s'accrocher aux parois. L'autre grande particularité de ce soft provenait de la cartouche en elle-même. Grâce au système du Lock On, vous pouviez mettre un ancien Sonic dessus, et jouer ainsi avec Knuckles dans Sonic 2 et 3. Sonic & Knuckles ajouté à Sonic 1 ne donnait accès qu'aux niveaux Bonus, comme vous le voyez sur la photo. Après tant de nouveautés, on ne pouvait qu'attendre la 3D, qui sera là dès le mois de novembre. La prochaine étape sera-t-elle virtuelle ?

SONIC 1

SONIC 2

SONIC 3

SONIC SPINBALL

SONIC & KNUCKLES

NIVEAU BONUS

SONIC 3D

LE RETOUR DU ROI

CORE

Tomb Raider : Un j

Différents angles de caméra et des zooms permettent de mieux observer l'environnement.

D'énormes crocodiles rendent la baignade dangereuse.

Paul Douglas, à gauche, est le responsable du développement et Toby Gard, à droite, le directeur artistique. Au centre, vous aurez reconnu notre hôtesse de choc...

En visite chez Core Design, dans la petite ville de Derby en Angleterre, nous avons eu l'occasion de découvrir quelques produits en préparation dont le plus prometteur : Tomb Raider. Dans ce jeu qui mêle action, aventure et plate-forme, vous incarnez une femme (attendez, ne partez pas...), mais pas n'importe quelle femme ! Lara Croft, c'est son nom, est plutôt du genre à ne pas se laisser marcher sur les pieds, si vous voyez ce que je veux dire... Une sorte d'Indiana Jones mâtinée de Bruce Willis, avec un

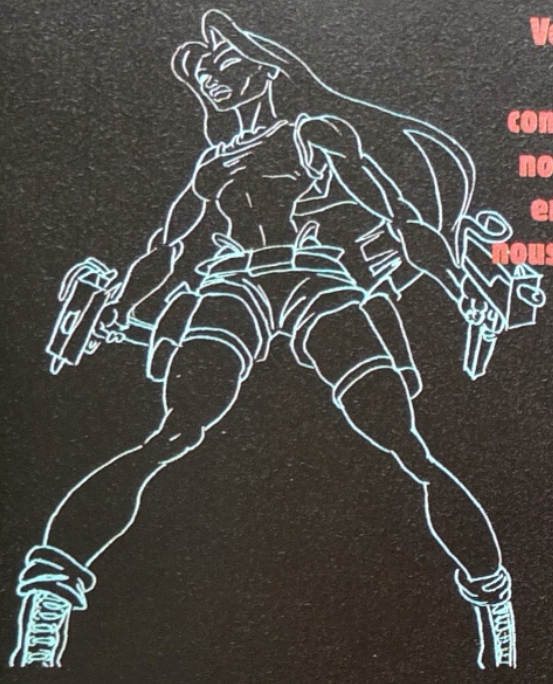
D'énormes crocodiles rendent la baignade dangereuse.

Nathan Mc Cree a composé une douzaine de musiques et environ deux cents bruitages pour le jeu.

Core Design est situé à Derby, petite ville du DerbyShire en Angleterre.

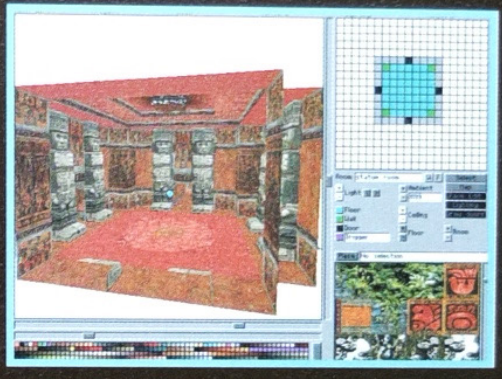
DESIGN

jeu à tomber raide



Vous risquez d'entendre parler de Core Design dans les prochains mois, avec un jeu sur Saturn qui s'annonce comme un futur hit : Tomb Raider. Prévu pour le mois de novembre, ce superbe jeu en 3D devrait en effet figurer en bonne place dans votre lettre au Père Noël. Mais ne nous excitons pas trop vite et voyons de plus près ce dont il s'agit...

Pascal CEILLE



Voici comment on modélise un décor en 3D : une grosse bécane, du talent et beaucoup de café.

tour de poitrine digne de Sophia Loren. Le nombre de mouvements dont elle dispose est incroyable. Capable de presque tout, cette gazelle peut courir, sauter en avant et en arrière, grimper, se déplacer latéralement, pousser ou tirer des blocs, nager, tirer, rouler, etc. Elle ne tient pas une seconde en place ! Pour maîtriser le tout, avant de vous lancer dans l'aventure, vous pouvez faire un tour du côté d'un gymnasium, histoire de vous familiariser avec les contrôles ! Mais le plus étonnant est le réalisme de ces mouvements : Lara semble prendre vie sous nos yeux grâce à la qualité de sa gestuelle. Le plus fou, c'est qu'aucune technique de "Motion Capture" (qui enregistre par le biais de caméras et de capteurs les mouvements de véritables acteurs) n'a été utilisée. Chapeau bas, Messieurs de Core Design...

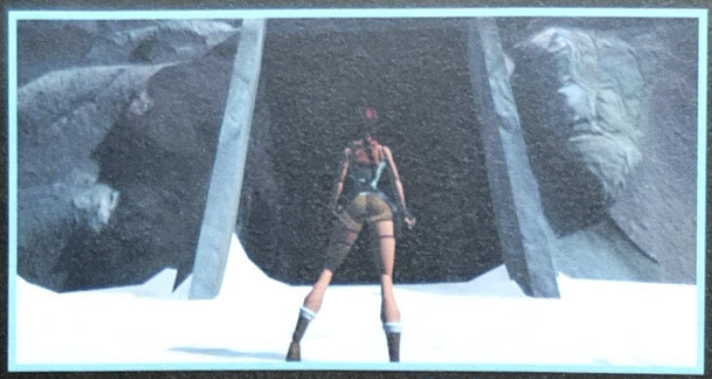
C'EST UN LONG ROMAN, C'EST UNE BELLE HISTOIRE...

L'histoire de Tomb Raider n'est pas vraiment très développée. Il faut dire à sa décharge qu'il ne s'agit pas là de son principal attrait, mais puisqu'il existe une trame de jeu, autant en parler ! Lara est donc chargée par un mystérieux et puissant syndicat de mettre la main sur un objet appelé "le scion", qui disposerait, selon la rumeur de pouvoirs surnaturels... Constitué de trois pierres bien distinctes, le scion serait éparpillé aux quatre coins du monde (je sais, ce n'est pas possible, mais c'est l'expression qui veut ça !). Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si Lara ne s'apercevait très rapidement qu'elle est l'objet d'une manipulation et décidait dès lors de tirer toute cette affaire au clair. Au fur et à mesure de votre progression, des scènes cinématiques en plein écran réalisées sous 3D Studio (un logiciel d'animation sur PC) vous donneront de plus amples informations sur le complot. Grande aventurière, Lara va sillonner le monde. Du Pérou à la Grèce en passant par l'Égypte, les civilisations les plus anciennes offrent leurs vestiges comme champ d'investigation. Pour coller au plus près de la réalité, les développeurs se sont sérieusement documentés sur ces civilisations afin de ne pas trahir leur architecture.

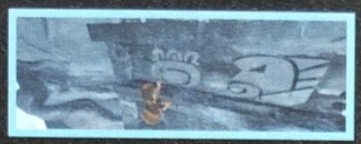
DE LA 3D BÉTON !

Entièrement réalisé en 3D calculée en temps réel, Tomb Raider jouit de décors époustouflants. La qualité et le réalisme des textures appliquées sur les objets et l'environnement ainsi que les jeux de lumière font que l'ambiance du jeu se retrouve transcendée. Le système de caméras suit Lara de dos et permet de la diriger sans trop de problèmes de visibilité. D'autant qu'une option permet d'observer l'environnement sous différents angles et à différentes distances par le biais de zooms. L'animation du jeu est étonnamment fluide (vingt-cinq images par seconde en moyenne), compte tenu de la richesse des détails et de la profusion de couleurs. Le jeu étant très orienté action, les ennemis ne manquent pas et les armes n'ont pas de secret pour notre héroïne. Cette amazone n'hésite pas à manier le Beretta, l'Uzi, les grenades et le fusil à pompe, chacun dans une main en plus ! Toby Gard, le directeur artistique, avoue d'ailleurs à ce sujet s'être inspiré des films de John Woo... Pour toucher la cible, nul besoin de viser au pixel près. Reprenant le principe de Doom, les tirs sont gérés par la console en fonction de la distance et de

▶▶▶



Qui sait ce qui vous attend derrière ces portes ?



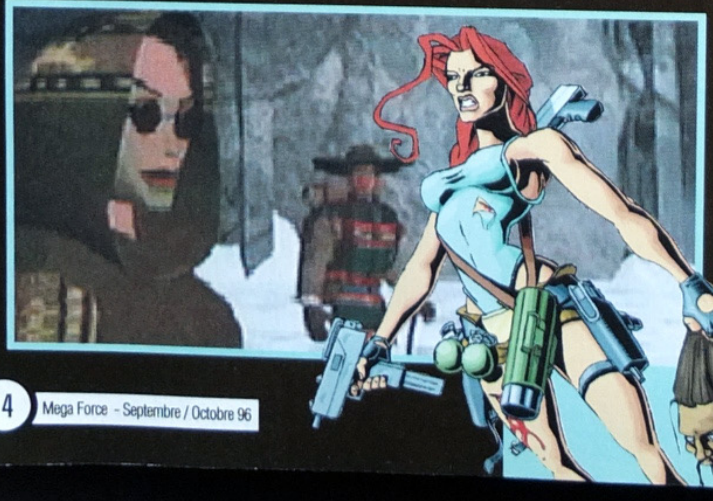
Afin de respecter au mieux l'architecture des différentes civilisations, les programmeurs se sont inspirés de documents historiques et de véritables photos pour les décors.

▶▶▶ la position des ennemis. Les munitions sont limitées, alors doucement sur la détente ! Le jeu ressemble le plus souvent à un safari tant le nombre et la diversité des animaux présents sont importants. Attendez-vous à un bestiaire composé de loups, crocodiles, ours, chauves-souris, rats, lézards géants, dinosaures (!!!), singes, lions… j'en passe et des meilleures. Les humains sont bien sûr présents, mais leurs apparitions demeurent restreintes.

L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE

Les aspects aventure et exploration du jeu ne sont pas négligés pour autant car les niveaux regorgent de pièges et d'énigmes. Il faudra bien souvent faire appel à votre matière grise afin d'en venir à bout. Malheureusement, l'intuition féminine n'est pas une composante prise en considération ! Collectant des objets de fortune sur son chemin, Lara dispose d'un inventaire afin de les répertorier. Certains d'entre eux se révéleront fort utiles, indispensables, voire même vitaux… Un signe qui ne trompe pas sur le caractère dangereux de la mission : le nombre conséquent de morts différentes, rien ne sera épargné à cette pauvre Lara ! Avec mon enthousiasme, j'allais presque oublier de vous parler des musiques et de l'ambiance sonore du jeu ! Nathan Mc Cree, le musicien, a composé de superbes mélodies inspirées des meilleurs films d'action et d'aventure. On reconnaîtra là l'influence de gens comme John Williams, à qui l'on doit les bandes originales de films comme "Indiana Jones", "La Guerre des étoiles" ou encore "Jurassik Park" ! Vous prenez les images, vous leur collez les musiques et vous obtenez un jeu qui va certainement faire un carton cet hiver. Vous ne viendrez pas nous dire que personne ne vous avait prévenu… ■

TOMB RAIDER : SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : EIDOS INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96



De nombreuses cinématiques agrémentent le jeu.

CORE DESIGN

Swagman : Bonn

L'univers de Swagman se rapproche des films pour enfants destinés à leur faire peur. Tout ce qui effraie ou horrifie nos chères têtes blondes se retrouve en effet dans ce jeu d'aventure : un dentiste plus proche du bourreau que du praticien, un prof de maths intransigeant, des bestioles et des créatures bizarroïdes…

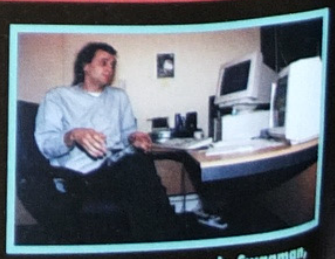
FAITES LA COURSE EN ZAC

Vous jouez avec Zac et Hannah, deux personnages qu'il vous faut diriger l'un après l'autre. Pour passer certaines énigmes, leur coopération doit être totale. Pour franchir un obstacle, par exemple, Hannah peut très bien monter sur les épaules de Zac… Donc, il faut réfléchir pour deux, ce qui relance l'intérêt de ce genre de jeu. L'objectif de nos gamins est d'empêcher l'invasion d'un étrange personnage appelé Swagman, une sorte de père Fouettard à la puissance dix ! Pour ce faire, Zac et Hannah doivent d'abord libérer des fées que Swagman a emprisonnées. Tout commence dans la maison des enfants qui vont devoir trouver le passage pour se rendre dans un monde parallèle, dans lequel Zac et Hannah acquièrent des pouvoirs magiques…

SWAGMAN, TERRE DE CONTRASTES

Le jeu est représenté en 3D isométrique et propose des graphismes à l'aspect enfantin. Tout est fait pour mettre en opposition d'un côté l'univers doux et innocent des enfants, et de l'autre, l'implacabilité de l'univers des adultes en général et de Swagman en particulier. Près d'une vingtaine de lieux différents devront être explorés ce qui augure d'une durée de vie tout à fait honorable. Certains décors, ainsi que les cinématiques, sont réalisés sur des stations Silicon Graphics. Prévu pour le mois de novembre, Swagman va tenter de détrôner les Japonais sur leur terrain de prédilection, celui des RPG sur console. Le challenge est de taille… ■

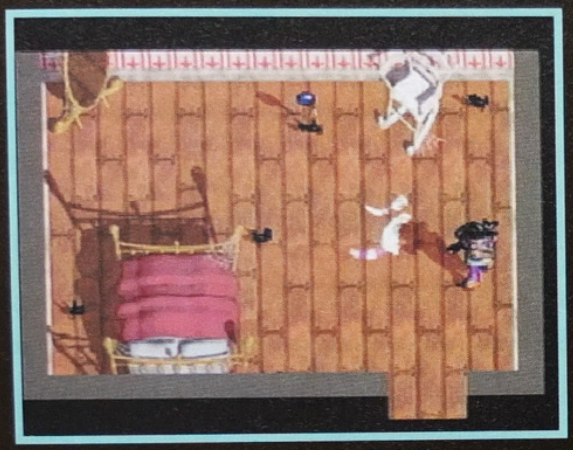
TOMB RAIDER : SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : EIDOS INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96



Chris, le programmeur de Swagman, explique l'histoire du jeu.

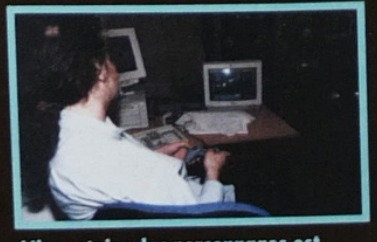
nuit les petits.

Non, les Japonais n'ont pas l'apanage des RPG à la Zelda ! Nos amis britanniques de Core Design vont d'ailleurs vous le prouver avec Swagman, un jeu de rôles/aventure qui va vous plonger au plus profond des cauchemars de votre enfance...



La chambre à coucher est un endroit clé du jeu.

La salle de bains n'est pas un modèle d'hygiène. Les araignées ont élu domicile dans la baignoire !



L'inventaire des personnages est d'un maniement très simple.

LES SERVICES CONSOMMATEURS

SEGA

- Des centaines d'astuces et les solutions complètes de tous tes jeux !
- Des infos exclusives sur l'actualité SEGA !
- Des réponses personnalisées à toutes tes questions !
- Des conseillers SEGA en direct !
- Plein de concours pour gagner les derniers jeux SEGA !

ALORS RETROUVE-NOUS VITE SUR LE MINITEL

3615 SEGA

1,29 F la minute

ET

SUR LA LIGNE SEGA

36.68.01.10

COMMENT ÇA MARCHE :

Les fonctions des touches de votre téléphone :

7	*	0	#	9
SOMMAIRE PRINCIPAL	RETOUR	VALIDATION	SUITE	RÉPÉTITION

2,23 F la minute

Tout pour le plaisir !

Bon, d'accord, actualité oblige, on a dû tasser un poil. Mais l'essentiel est là : nous allons avoir de belles choses. Sincèrement, moi, je suis impatient de palper de plus près des jeux comme Soviet Strike ou encore Tunnel B1, qui sont monstrueusement prometteurs. Idem pour Re-Loaded, qui s'annonce encore plus flippant que sa première mouture, que vous trouverez en test un peu plus loin… Côté Megadrive, vous pourrez jeter un œil à ISS Deluxe, qui devrait être le meilleur jeu de foot de la galaxie sur 16 bits. Francis ne s'en est toujours pas remis, d'ailleurs… Et puis ce sera aussi l'occasion de découvrir Theme Hospital, à l'humour délirant et surtout à l'intérêt grandiose. Ce qui nous fait plaisir, c'est que les éditeurs recommencent à privilégier l'intérêt de jeu, en y ajoutant la beauté. Car il est vrai que depuis que les consoles de nouvelle génération sont là, c'est-à-dire la Saturn et la PlayStation, on en a pris plein les yeux, mais le plaisir de jeu était parfois occulté. Ce qui est une erreur. Les 32 bits sont là pour nous donner plus de plaisir visuel ET ludique. Et maintenant, ça commence à venir. Tant mieux. Vous noterez aussi que dans nos pages de news, vous allez pouvoir trouver des infos sur les jeux Playstation. Meuh non… Nous ne sommes pas fous ! Nous avons tout simplement pensé utile de vous informer sur tout ce qui se fait dans ce fabuleux monde des jeux vidéo. Car quand on l'aime, c'est dans sa totalité, voila qui devait être dit et… En route pour les News !

Advantage Tennis

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : OCEAN • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

La Saturn n'est pas des plus gâtées en matière de tennis. Aussi, Ocean a pensé à combler ce vide avec une simulation qui vous entraînera sur tous les courts du monde pour y disputer un match d'exhibition, une super coupe, ou un tournoi. Mais avant de vous lancer corps et âme dans la compétition, je vous conseille de passer par la case entraînement. Bien évidemment, vous retrouverez tous les types de surface (dure, terre battue, gazon…), ainsi que les matches en double. Le jeu vous laisse d'ailleurs la possibilité de jouer à quatre joueurs, ou à huit en alternance. Avec une 3 D texturée, et des joueurs réalisés grâce à la technique de la Motion capture, la Saturn est en droit d'attendre de ce titre d'être la meilleure simulation de tennis sur Saturn. Même si la concurrence ne l'étouffe pas… Une légère précision : le titre du jeu n'est pas définitif. ■

PGA Tour 97

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : EA SPORTS •DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 96

Voilà la mouture annuelle de PGA Tour Golf, de chez les Canadiens d'EA Sports. Alors, on le connaît pas cœur sur Megadrive, mais que donne-t-il sur Saturn ? D'abord, il donne une vidéo en guise d'intro, puis 14 joueurs du circuit pro. C'est pas tous les jours qu'on a 14 milliardaires qui viennent jouer avec vous au golf... À part ça, vous aurez la possibilité de faire péter les putts sur deux golfs : celui de Sawgrass et celui de Spyglass Hill, traduisez la colline du verre d'espion. Dans un style très télévisuel avec commentaires et «replays» à volonté, vous pourrez choisir votre caddie, vos clubs, mais aussi votre angle de vue. Bref, puisqu'il n'y a pas grand-chose à faire de plus en matière de golf chez EA Sports, on peaufine. Ce qui devrait nous valoir de nouveaux modes de jeu. ■

Supersonic Racers

PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : MINDSCAPE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Ce n'est pas l'accro' de Micro Machines que je suis, qui va cracher sur ce jeu. Les ch'tis gars de Mindscape ont eu la joyeuse idée de débaucher les programmeurs de Micro Machines 2 chez Codemasters, pour leur confier le projet de Supersonic Racers. Résultat : un jeu de conduite fun et ultra maniable va sortir en novembre prochain. Sur cinquante circuits, vous courrez comme un fou furieux contre sept concurrents déjantés. Vous traverserez tous les décors possibles et imaginables : le désert, les fonds marins, l'espace, la jungle... Le top sera sûrement de jouer à quatre. Une grande bataille s'annonce à la fin de l'année entre Micro Machines 3 et Supersonic Racers ! ■

Toshinden Ura

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : TAKARA • DISPONIBILITÉ : FIN SEPTEMBRE 96

Si vous vous êtes régalé avec Toshinden S, premier du nom sur Saturn, celui-ci devrait vous séduire aussi. Au programme, nous comptons onze personnages, c'est-à-dire 9 anciens et deux nouveaux. Si l'un des deux nous est pour le moment inconnu, on peut d'ores et déjà annoncer que le second est plutôt dans le style de Kain : beau, musclé, jeune, grand, et maîtrisant parfaitement sa lame. Comme moi, quoi... À part ça, rien de vraiment neuf, les gens de Takara ne s'étant pas foulés pour créer des trucs nouveaux. À force de tirer sur la ficelle, un jour, elle casse... ■

TELEX

LA VÉRITÉ, TOUTE LA VÉRITÉ

Enfin, on en sait plus sur Daytona USA Champion Circuit Edition. (pas plus long le nom ?). Le jeu tournera à 30 images/seconde (belle performance), et la résolution des graphismes sera améliorée grâce aux nouveaux outils de développement Sega. La grande confirmation, c'est que trois nouveaux circuits seront ajoutés et que vous pourrez créer les vôtres. Jubilatoire, d'autant que l'on pourra jouer à deux avec un écran splité.

RESIDENT EVIL 2

Bonne nouvelle en provenance des bureaux de Capcom au Japon. Nous venons tout juste d'apprendre que Resident Evil 2 sortira à la fin de l'année prochaine sur PlayStation et Saturn. Excellente nouvelle, même si l'on n'en sait pas plus sur le contenu du jeu. Mais vu la qualité du premier, on a le droit de baver.

ENIX SUR SATURN

Enix, la boîte japonaise à laquelle les possesseurs de Super Nintendo doivent la série des Dragon Quest, se lance dans le développement sur Saturn. Le jeu sera du genre RPG/aventure et ne sortira pas avant la mi-97. Connaissant Enix, cela devrait être de qualité.

DISNEY COLLECTION

À compter du mois de septembre, Vous pourrez vous offrir, pour environ 200 francs français, nouveaux et trébuchants, la Disney Collection qui regroupe deux excellents titres Megadrive : Quackshot et Castle of Illusion, deux jeux de plates-formes de fort bonne allure.

La beauté des paysages n'a d'égal que l'intensité de l'action. Les reliefs sont de toute beauté...

Les objets du jeu sont tous en polygones, comme ce pont, qui peut être détruit.

Soviet Strike

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

TELEX

«PUTAIN CINQ ANS»

Ça y est, on va en prendre pour cinq ans de jeux de foot à la sauce UEFA. Ocean vient en effet de signer avec l'organisme qui gère le football européen. L'éditeur britanique pourra utiliser le logo UEFA, et il est donc logique que l'on vous annonce la sortie pour la fin de l'année d'UEFA Soccer sur consoles 32 bits et PC CD.

LA GRENOUILLE PLUS GROSSE QUE LE BOEUF

Peter Mollynbeux, le créateur de Bullfrog (Syndicate Wars, Syndicate, Theme Park...) s'apprêterait à quitter la compagnie, vendue depuis depuis un an et demi à Electronic Arts. La raison est simple : il ne peut pas blairer la bureaucratie, qui visiblement est l'apanage d'une grosse boîte comme EA. Monsieur devrait donc créer une nouvelle boîte à lui tout seul. Comme ça, personne ne viendra lui briser les... pendant la sieste.

Qui ne connaît pas Desert Strike et ses deux séquelles, Jungle et Urban ? Ces jeux figurent à chaque fin d'année dans les meilleures ventes, et ce n'est pas étonnant. Leur cocktail d'action, de simulation et de stratégie est inimitable. Il est donc normal que les mêmes programmeurs s'attaquent maintenant à la version 32 bits de ce soft. Pas fâchés, d'ailleurs...

Chez Boris, c'est soirée hélico...

Après avoir remporté la guerre du Golfe et écrasé la tronche de Saddam Hussein (à qui l'on doit bien ça), après avoir affronté les guérillas des caïds de la drogue sud-américains et maté la révolte qui s'apprêtait à éclater sur le sol américain, c'est maintenant chez les Soviet que nous nous rendons, quelques 80 ans après Tintin. Bien sûr, dans le jeu, le pays n'est pas dirigé par Boris Eltsine. Mais il n'empêche que tout ne va pas très bien chez les Russes, et c'est pourquoi vous allez intervenir. Le jeu a reçu la visite de la vidéo, et pour battre les records des émissions en direct du débarquement de Somalie, vous aurez droit à l'intervention de journalistes et de flashs d'infos. En plus, par le biais du Strike-Net, votre réseau on-line privé, vous obtiendrez moult infos sur l'état de vos munitions, du terrain, de l'ennemi, de votre mission... Quant à la technique, on peut dire que le jeu est bien évidemment en 3D, avec des objets polygonaux et des reliefs en 3D "tirée". Bref, ça devrait cartonner. Comme d'habitude, dans ce jeu qui utilise la traditionnelle vue isométrique, vous pourrez récupérer de nombreux items comme le fuel, les munitions, ou même des otages, mais vous pourrez en plus déplacer votre hélico latéralement, ce qui n'était pas possible avant. À priori, le jeu ne devrait pas contenir de niveau à pied, comme dans Urban Strike. ■

Dans les maisons ou dans la nature, vous pourrez trouver des munitions, des otages, des items précieux comme le fuel...

Ce que vous voyez là est loin d'être une version définitive du jeu. De nombreux détails manquent à l'appel.

Comme dans chaque épisode des Strike, vous devrez détruire les stations radars, afin de ne pas recevoir la visite des troupes aériennes ennemies.

Attention à ne pas détruire les bâtiments civils. Vos supérieurs n'apprécieraient guère...

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Star Gladiator

PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : CAPCOM • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Roi des jeux de baston en 2D, Capcom s'attaque maintenant au règne de Takara et autres Namco. Star Gladiator est en effet un jeu en 3D qui compte neuf persos, plus un dixième caché. La grande spécialité de ce titre, ce sont les armes à plasma. Vous allez pouvoir vous adonner au plaisir des Plasma Combos, ou encore des Plasma Reverse, qui ne sont autres que des contres. Enfin, les Plasma Strike seront l'arme ultime de ce soft de castagne : en pressant simultanément trois boutons, un déluge de coups pleuvra sur votre adversaire. Doté d'une 3D avec textures et tout et tout, Star Gladiator s'annonce impressionnant de par ses effets de lumière et de transparence. Un titre à suivre, d'autant plus que Street Fighter Alpha 2 s'apprête à sortir sur Saturn et PlayStation (novembre). ■

2ème Anniversaire
SCORE MANIA
JEUX VIDEO CONCEPT

SCORE MANIA DEFIE LES PRIX !!!

Si vous trouvez moins cher ailleurs*, nous vous remboursons la différence.

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
Tél : 30 61 47 47
• Mardi au samedi de 10h à 19h
• RER : St Germain en Laye à 200 m
ouvert le dimanche de 10h à 13h

NON STOP

221, bd Jean-Jaurès
92100 BOULOGNE
Tél : 41 41 92 92
• Mardi au samedi de 10h à 19h
• à 200 m du Métro Marcel Sambat
ouvert le lundi de 14h à 19h

Des milliers de jeux et consoles NEUFS ET OCCASIONS
30 à 80% moins cher QUE LES JEUX NEUFS

SATURN

1490 F

→ CONSOLE neuve VF
+ 1 mémoire interne
+ 1 PAD + 1 CD DEMO

Accessoires

ADAPTATEUR JEUX JAP/US	199 F
VOLANT	399 F
CARTE CD PHOTO	169 F
CARTE VIDEO MPEG	1190 F
MANETTE ORIGINE SUP	169 F
ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 EN 1	349 F
FILMS	159 F

Jeux neufs VF

LOADED

PANZER DRAGON II

X-MEN

NEED FOR SPEED

MORTAL KOMBAT III

STREET FIGHTER ALPHA

3D LEMMINGS	349 F	IMPACT RACING	369 F	SKELETON WARRIOR	369 F
BAKU BAKU	299 F	JACK IS BACK	299 F	SLAM AND JAM 96	349 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	349 F	LOADED	TEL	STREET FIGHTER ALPHA	369 F
D	299 F	MAGIC CARPET	369 F	THUNDERHAWK 2	349 F
DEADLY SKY	369 F	MORTAL KOMBAT 3	349 F	TILT	369 F
DESCENT	349 F	NEED FOR SPEED	369 F	VIRTUA COP + GUN	499 F
DESTRUCTION DERBY	349 F	OLYMPIC GAMES	349 F	VIRTUA FIGHTER 2	369 F
DISCWORLD	349 F	OLYMPIC SOCCER	349 F	VIRTUA RACING	299 F
EURO 96	369 F	PANZER DRAGON II	399 F	WIPE OUT	349 F
FIFA 96	249 F	ROAD RASH	369 F	WORLD CUP GOLF	249 F
FORMULA ONE	349 F	SEGA RALLY	369 F	WORMS	369 F
GUARDIAN HEROES	349 F	SHELL SHOCK	349 F	Nombreux titres en Occas, contactez-nous	
GUN GRIFFON	349 F	SHINING WISDOW	349 F		

PROMO

JOHNY BAZOOKATONE	199 F
GEX	299 F
THE HORDE	299 F
TITAN WARS	299 F
X MEN	249 F

MEGADRIVE

→ CONSOLE neuve MEGADRIVE II + 1 PAD 499 F
→ CONSOLE occas MEGADRIVE II + 1 PAD + 1 jeu 299 F
→ CONSOLE occas. MEGADRIVE I + 1 PAD + 1 jeu 249 F

Jeux neufs

ADDAMS FAMILY VALUES	199 F
COMIX ZONE	299 F
KAWAZAKI	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199 F
MICRO MACHINE 96 + KIT	399 F
MS PAC MAN	299 F
OLYMPIC GAMES	399 F
SOLEIL	249 F
SPIROU	399 F
TOY STORY	399 F
WORMS	349 F

PROMO

EARTH WORM JIM 2	299 F
FIFA 96	249 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MICRO MACHINE 2	199 F
NBA 96	269 F
NFL 96	269 F
PGA 96	269 F
TINTIN AU TIBET	299 F

NOMBREUX JEUX D'OCCASION, CONTACTEZ NOUS

Accessoires

ADAPTATEUR JEUX US/JAP	99 F	MANETTE SUP	59 F

GAME GEAR

→ CONSOLE neuve + 1 jeu 699 F
→ CONSOLE occas. 299 F
→ ADAPTATEUR
• SECTEUR 49 F
• ALLUME CIGARE 69 F
→ LOUPE 49 F

Jeux neufs

BAKU BAKU	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	199 F
LE ROI LION	249 F	SPEEDY GONZALES	149 F
LES SCHTROUMPFS	199 F	TINTIN AU TIBET	299 F
MICKEY 3	149 F	ZOOL	99 F
PHANTOM 2040	99 F	NOMBREUX JEUX D'OCCASION, CONTACTEZ NOUS	
RISTAR	149 F		
SONIC SPINBALL	149 F		

N'HESITEZ PAS A TELEPHONER POUR DISPONIBILITES

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre
SCORE MANIA 42, rue de Paris 78100 St Germain en Laye

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Tél .....

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port(colissimo) : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs
❑ Chèque ❑ Mandat Date ..... Signature

*Offre valable uniquement dans le département 78. Voir conditions dans votre magasin. Prix sous réserve d'erreurs typographiques.

Theme Hospital

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : BULLFROG • DISPONIBILITÉ : 1er TRIMESTRE 97

Forts de leur succès avec Theme Park, les gentils et surtout doués programmeurs de Bullfrog resservent le plat. Cette fois, c'est dans un hôpital que vous sévirez, en le gérant de A à Z. Le but du jeu sera essentiellement d'éviter de remplir la morgue de votre clinique, et aussi de vous faire des thunes. Pour cela, vous investirez dans la recherche (de vaccins, de machines...), gèrerez le budget et le personnel, et devrez vous débrouiller pour attirer le plus possible de patients chez vous. Hélas, et comme dans Theme Park, tout ne va pas pour le mieux : le département psychiatrique verra des fous furieux à la pelle, des virus taperont l'incrust'... Bref, ce ne sera pas de tout repos. C'est la première fois qu'on vous propose ce genre de jeu dans un hôpital, et j'avoue que ça ne doit pas être déplaisant. Mais il faudra attendre le début de l'année avant de jouer au docteur... ■

Whizz

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : KONAMI • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 96

Développé par les anglais de Flair, et à l'origine prévu sur 16 bits, Whizz atterrit finalement sur 32 bits. Ce n'est pas pour autant que le jeu a été refait dans sa totalité car, comme vous pouvez le voir, ce jeu de plates-formes, agréable au demeurant, est en 2D. Le but du jeu est simple dans son principe, mais pas tant que ça dans la réalité. Vous devrez parvenir à la fin de chacun des niveaux dans un temps limité, sachant que les obstacles sont nombreux. Pas toujours facile : des clefs sont dispersées un peu partout, et les ennemis sont en grand nombre. De plus, pour passer les portes de verre, de bois, de métal, de briques... vous devrez trouver la caisse correspondante au matériau, ce qui n'est pas évident vu la longueur des niveaux. Bref, si ce jeu fait très "16 bits" dans l'âme, il n'en reste pas moins intéressant et prometteur. Et l'essentiel n'est-il pas de s'amuser ? ■

TELEX

C'EST TOUJOURS ÇA...

Sega France est sur le point de lancer une gamme "économique" sur Saturn. Je m'explique : les premiers jeux Saturn, maintenant anciens, devraient être vendus à des prix avantageux. Par exemple, en Allemagne, Panzer Dragoon, Virtua Fighter, Daytona USA, Cyberspeed, Digital Pinball et Robotica sont vendus aux environs de 250 francs. Chacun, bien sûr...

BRUT DE BRUT

Codemasters s'apprête à lancer deux titres sur Saturn et Playstation. Le premier, c'est Micro Machines 3, dont vous pouvez voir de zolies zimages dans le zoli canard, mais également John Lomu Rugby. Qui c'est celui-là ? Lomu est le monstre qui évolue sur la ligne arrière de l'équipe nationale de rugby néo-zélandaise , c'est à dire les All Black. C'est une véritable bête humaine. Zola l'aurait connu, il aurait changé le nom de son bouquin. Plus sérieusement, il doit être le meilleur joueur au monde actuellement.

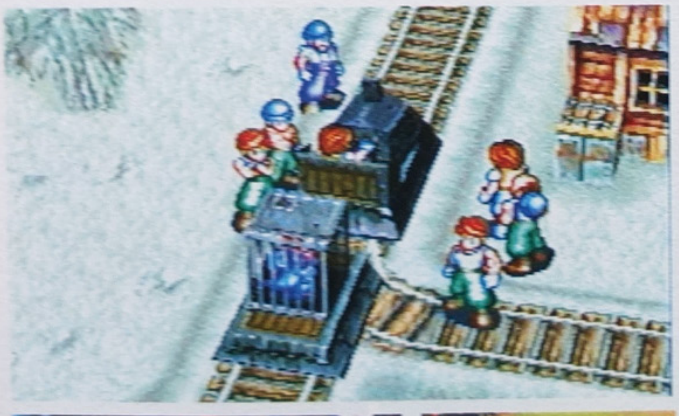
POUR QUELQUES DOLLARS DE PLUS

Aux États-Unis, la petite guerre Sega vs Nintendo repart de plus belle. À l'approche de la sortie de la console 64 bits (30 septembre), Sega a mis 8,5 millions de $ sur le tapis pour promouvoir Nights et son paddle analogique. L'essentiel de la communication (80 %) se fera à la télévision, sous forme de spots publicitaires.

Breath of Fire 3

PLAYSTATION JAPONAISE • ÉDITEUR : CAPCOM • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Quel vidéomaniaque japonais ne connaît pas Breath of Fire (1 et 2) sur Super Famicom ? Ce fut jusqu'à aujourd'hui le seul jeu de rôles de Capcom, et maintenant, la séquelle s'apprête à débarquer sur la PlayStation japonaise, pour ensuite suivre sur la console américaine. Le jeu vous mettra dans la peau peu enviable de Ryuj, un jeune garçon transformé en dragon. Objectif : retrouver une forme humaine. Si l'esprit graphique du jeu est teinté 16 bits, il n'en reste pas moins que vous aurez la possibilité de déplacer les caméras pour fouiller les moindres recoins du jeu, et cela grâce à l'environnement 3D du jeu. Autant aventure que RPG pur et dur, Breath of Fire 3 sera une valeur sûre dans le genre sur 32 bits. Vivement une sortie européenne…. ■



Thunderforce Gold Pack 1+2

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : TECNO SOFT • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 96

Ouh là… Ça date, ça… Je m'souviens, j'y passais des nuits comme un dératé. C'était la grande époque des jeux de tir, et Thunder Force, qu'il soit 1, 2, 3 ou 4, était une giga-référence en ce domaine. Il est vrai que pour l'instant, dans le genre, la Saturn n'est pas des mieux loties. Alors ça fait plaisir de voir ce titre revenir, avec une compilation du 1 et du 2. Le principe du jeu est simple : tirer, tout détruire et rester vivant. Dans le style, ce jeu est efficace. Mais Tecno Soft, qui a décidément plein de trucs dans ses tiroirs, a décidé de rajouter quelques musiques à celles d'origine (qui étaient déjà excellentes), ainsi que des images des vaisseaux en 3D Studio. ■

PLUSIEURS MILLIERS D'ASTUCES 24H/24 DE NOUVELLES ASTUCES TOUTES LES SEMAINES CE MOIS-CI.

TÉLÉPHONE AU
SANS FAIRE LE 16 NI LE 1
36 69 77 06

Édité par Teafil - 2,23 F la minute

Re-Loaded

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : JANVIER 97

TELEX

VIVEMENT LE MODEM

Sega a annoncé la préparation d'un Baku Baku sur Internet, qui permettra de jouer à plusieurs joueurs. Bof... Par contre, la même Sega a annoncé la création de Sega Rally Plus pour la même raison. Voilà qui est déjà mieux.

ÇA VA C...

Vectorman, vous connaissez. Independence Day vous connaissez (sinon, allez dans le supplément 32 pages). Sachez que Sega se lance dans la conception d'une série avec pour héros Vectorman, et dont la création des effets spéciaux sera assurée par l'équipe d'Independence Day. Ça devrait allumer un max. Ouais gars.

Voilà, on a à peine le temps de tester et de savourer le premier "épisode" que la suite est déjà en route ! Oui, si vous vous dirigez sur nos Zappings, vous pourrez voir celui de Loaded. Déjà excellent, il risque d'être surclassé dans quelques mois par Re-Loaded. Et pour une fois, on peut dire que cette suite innove et pas qu'un peu. Une fois n'est pas coutume, n'est-ce pas...

Gores du nord

Développé au nord de l'Angleterre, Re-Loaded va pallier tous les petits défauts que contenait le premier volet : ainsi, les niveaux seront plus courts et moins répétitifs, et il ne suffira plus de trouver des clefs pour sortir d'un niveau. Il faudra en effet faire travailler ses cellules grises pour résoudre des énigmes ; celles-ci ne seront pas toutes dignes de Myst, mais elles auront le mérite d'ajouter un peu de finesse dans ce monde si violent et pourtant plein de charme. Mais la violence, justement, sera là, et elle ira crescendo avec les niveaux : les ennemis s'avèreront de plus en plus coriaces au cours de votre progression. Pour les battre, vous bénéficierez bien sûr d'armes conséquentes, ainsi que d'items précieux que vous collecterez. Du côté des héros, quatre des six persos d'origine vont être conservés, auxquels s'ajouteront deux nouveaux joueurs. On dit même que deux persos secrets s'ajouteront à la liste... Quoi qu'il en soit, vous pouvez voir sur les photos que les nouveaux n'ont pas une tronche d'enfant de chœur. Mais le jeu incluera d'autres innovations : certaines balles pourront ricocher sur certains murs, vous pourrez sauter et monter à des échelles... Avec une vue des 3/4, qui change de la vue aérienne précédente, vous pourrez mieux profiter du jeu, et avoir une vision plus large, sur laquelle vous pourrez toujours zoomer en avant et en arrière. Bref, c'est plein de nouveaux trucs, et si le gore sera toujours là, avec les excellentes musiques de Pop Will Eat Yourself (déjà dans Loaded) en prime, vous devrez faire appel à plus de finesse. Je sens que ça va être gigantesque ! ■

Au fur et à mesure des niveaux, les ennemis seront plus difficiles à battre.

ÉDITEUR : GREMLIN

Sur les six personnages qui étaient disponibles dans Loaded, quatre seulement ont été conservés. Mais il y en aura des nouveaux, au nom inconnu.

Le jeu utilisera une vue des 3/4, qui offrira au joueur un plus grand champ de vision.

La séquence d'intro s'annonce fameuse, et les nouveaux personnages encore plus violents.

Grande nouveauté : votre personnage pourra désormais sauter et grimper aux échelles.

concours

37 Médailles aux J.O. d'Atlanta, ça donne envie de continuer ! Grâce à Mizuno, partenaire des plus grands sportifs, poursuivez ce rêve et gagnez des tenues complètes pour imiter vos idoles ...

1- Qui a dit "L'important, c'est de participer" ?
a - Pierre de Coubertin
b - Charles De Gaulle
c - Bernard Tapie

2- L'athlétisme mène à tout, même à la Politique ; quel est le nom de ce ministre du gouvernement Juppé ?
a - Alain Calma
b - Guy Drut
c - Jean-Louis Debré

3- Quelle est la signification des anneaux olympiques ?
a - Ils représentent les 5 continents
b - Ils représentent les 5 pays les plus riches du monde
c - Ils représentent les 5 plus grands athlètes

4- Parmi ces athlètes, lequel est un champion du 200 mètres ?
a - Cheikh Touré
b - Frankie Fredericks
c - Troy Kemp

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginez un slogan pour les prochains J.O. de Lille en 2004.

- LE REGLEMENT -
1) Mizuno et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 10 octobre 1996 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Mizuno et de Mega Force.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 30 octobre 1996.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.

LES LOTS

1er au 3e prix : 1 tenue complète d'athlétisme, avec des chaussures Running "Mondo Control"+ 1 T-shirt collector "Mizuno - Mega Force"
4e au 6e prix : 1 tenue complète de football, avec des chaussures "Premier M.D."+ 1 T-shirt collector "Mizuno - Mega Force"
7e au 140e prix : 1 T-shirt collector "Mizuno - Mega Force"

BULLETIN *réponse*

À détacher où à recopier et à retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à
MEGAPRESSE / MEGAFORCE - Concours MIZUNO - 92-98, boulevard Victor Hugo - 92115 CLICHY CEDEX

Réponses (cochez la lettre correspondant à la bonne réponse) :

	a	b	c
Réponse 1 :	☐	☐	☐
Réponse 2 :	☐	☐	☐
Réponse 3 :	☐	☐	☐
Réponse 4 :	☐	☐	☐

Réponse question subsidiaire : .....
.....
.....

NOM : ..... PRÉNOM : ..... AGE : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : ..... PAYS : .....
MODÈLE DE CONSOLE ET / OU D'ORDINATEUR : .....

Megaman 8

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : CAPCOM • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Le temps passe et seuls les souvenirs restent, dit-on… Ben non… Désolé de vous contredire, mais les vieilles cartouches peuvent, elles aussi rester. La preuve : un jour, un type de Capcom, alors qu'il cherchait une photo de lui bébé dans une armoire du bureau, a trouvé la cartouche de Megaman. Et voilà qu'aujourd'hui, on s'apprête à nous balancer Megaman 8 sur Saturn. Génial. Reprenant le système de ses ancêtres, Megaman 8 est un jeu de plates-formes bête et méchant (plutôt bête d'ailleurs), avec quelques améliorations graphiques histoire de dire que ce n'est pas le même jeu que celui qui tournait sur Super Nintendo. Hypocrites, va… ■

Micro Machines 3

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : CODEMASTERS • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

Jeu à succès en Angleterre et en France, Micro Machines 1 et 2 sur Megadrive sont heureux de vous annoncer la naissance de leur frère, Micro Machines 3 sur Saturn. Les parents, les programmeurs de Codemasters, sont fiers de ses cinquante circuits, et de son mode quatre joueurs. Ils vous font également part de la joie qu'ils ont eue à mettre au monde un bébé plus beau, et adapté à une console 32 bits. Les premiers commentaires faits par la famille ont fait remarquer que le bébé n'est pas sauvage et se manie aussi bien et avec toujours autant de plaisir. Son faux frère, Supersonic Racers (de Mindscape) est, lui, moins heureux. ■

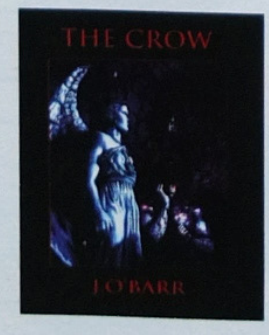
TELEX

SEGA AMERICA RELOOKÉE

Sega of America a subi de grandes transformations, avec l'arrivée de l'un des boss de Sony, Bernie Stolar, et de Ted Hoff, ex-Atari (pas rassurant, ça…). Même le président a changé, puisqu'il s'agit de monsieur Irimajiri, ex-Honda USA. Tom Kalinske, l'ancien patron de SOA a rejoint Education Technology LLC.

THE CROW

Avant de publier la deuxième série de The Crow, l'association Disjoncteur a la bonne idée de ressortir en version album et en VF l'intégrale du chef-d'œuvre de J. O'Barr (qui a inspiré le très bon film du même nom avec le regretté Brandon Lee). L'histoire, pour ceux qui ne la connaissent pas (oh la honte !) : un jeune homme assiste au viol et au meurtre de sa fiancée. Laissé pour mort par les coupables, il revient se venger. C'est très sombre, très glauque, les dessins sont… inhabituels, mais c'est bon !
En vente (99 francs) auprès de :
Association Disjoncteur - 45, Grande rue - 91870 Boissy-le-Sec.



Nazomakaimura
Incredible Toons

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : CAPCOM • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

Je ne vois vraiment pas ce que le mot «incredible» vient faire là. Ce jeu n'a rien d'incroyable à ce que je sache, en tout cas, pas sur un plan esthétique. Les gens de Capcom, qui alternent le bon et le mauvais, sont de toute évidence dans la seconde phase, du moins sur le plan graphique. Vous pouvez voir comme moi que leur futur jeu, au nom incroyable, ne fait pas partie des plus beaux du catalogue des 32 bits. Quant au but du jeu, il sera de résoudre plein de petites énigmes et problèmes, un peu comme avec les Lemmings, pour pouvoir accéder au niveau suivant. Un jeu gentillet en somme. Au passage, notez que les personnages du jeu sont ceux de Ghouls and Ghost. C'est déjà ça... ■

Star Trek
Fleet Academy

PLAYSTATION AMÉRICAINE • ÉDITEUR : INTERPLAY • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 1997

Qui n'a pas caressé le doux rêve de piloter l'USS Enterprise ? C'est ce que ce jeu à la Wing Commander vous propose, et ce devrait être un régal. Mais avant d'aller vous friter dans les vingt missions du jeu avec les Klingons et les Romulaines, vous devrez passer par le Presidio, au QG de la flotte stellaire, afin de prendre quelques cours. Le jeu, en 3D, sera orné de séquences vidéo dans lesquelles le Capitain Kirk, Chekov et Sulu apparaîtront. Lorsque vous maîtriserez les techniques offensives et défensives, vous pourrez prendre la route. Mais pas avant le début de l'année prochaine, période à laquelle le jeu devrait sortir aux USA. ■

LES JEUX À VENIR

MEGADRIVE

ISS DELUXE	KONAMI	SEPT.
BUGS BUNNY	SEGA	SEPT.
POCAHONTAS	DISNEY INTERACTIVE	SEPT.
PINOCCHIO	DISNEY INTERACTIVE	OCT.
SONIC 3D	SEGA	NOV.
GARGOYLES	DISNEY INTERACTIVE	N.C.

GAME GEAR

VIRTUA FIGHTER ANIMATION	SEGA	SEPT.
STREET RACER	UBI SOFT	SEPT.
PINOCCHIO	DISNEY INTERACTIVE	SEPT.
SPIROU	INFOGRAMES	OCT.
SCHRTOUMPFS 2	INFOGRAMES	N.C.

SATURN

GHEN WAR	SEGA OF AMERICA	AOUT
BLACK FIRE	SEGA OF AMERICA	AOUT
DESTRUCTION DERBY	PSYGNOSIS	AOUT
LEMMINGS 3D	PSYGNOSIS	SEPT.
OLYMPIC GAMES	US GOLD	SEPT.
NHL POWER PLAY HOCKEY	VIRGIN	SEPT.
NFL QUATERBACK CLUB 97	ACCLAIM	SEPT.
SPACE HULK	ELECTRONIC ARTS	SEPT.
SKELETON WARRIORS	PLAYMATES	SEPT.
IRONMAN X/O	ACCLAIM	SEPT.
CASPER	INTERPLAY	SEPT.
RETURN FIRE	TIME WARNER INT.	SEPT.
ALIEN TRILOGY	ACCLAIM	SEPT.
BLAZING DRAGONS	CRYSTAL DYNAMICS	SEPT.
KEIO 2	JVC	SEPT.
MAYHEN	MIRAGE	SEPT.
NIGHTS	SEGA	SEPT.
DOOM	ID	SEPT.
TILT	VIRGIN	OCT.
SEA BASS FISHING	JVC	OCT.
BLAM MACHINEHEAD	CORE DESIGN	OCT.
EARTHWORM JIM 2	PLAYMATES	OCT.
SYNDICATE WARS	BULLFROG	OCT.
DIE HARD TRILOGY	FOX INTERACTIVE	OCT.
WORLD SERIES BASEBALL 2	SEGA	OCT.
HEXEN	ID	OCT.
EXHUMED	BMG INTERACTIVE	OCT.
DREAM TEAM	US GOLD	OCT.
SHREDFEST	ELECTRONIC ARTS	OCT.
ACTUA GOLF	GREMLIN	OCT.
CRIME WAVE	EIDOS/DOMARK	OCT.
DRAGONHEART	ACCLAIM	OCT.
MEGAMAN X3	CAPCOM	OCT.
SYNDICATE WARS	BULLFROG	OCT.
WHIZZ	KONAMI	OCT.
SOVIET STRIKE	EA	OCT.
SWAGMAN	CORE DESIGN	NOV.
TUNNEL B1	OCEAN	NOV.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN	NOV.
GRID RUNNER	VIRGIN	NOV.
IMPACT RACING	JVC	NOV.
CRUSADER NO REMORSE	ORIGIN	NOV.
DUNGEON KEEPER	BULLFROG	NOV.
PGA TOUR 97	E.A.SPORTS	NOV.
DAYTONA USACHAMPIONSHIP Circ.Ed.	SEGA	NOV.
WORLDWIDE SOCCER 97	SEGA	NOV.
BATMAN FOREVER	ACCLAIM	NOV.
THE CROW : CITY OF ANGELS	ACCLAIM	NOV.
HARD BOILED	GTE	NOV.
MICRO MACHINES 3	CODEMASTERS	NOV.
DEATHTRP DUNGEON	EIDOS/DOMARK	NOV.
BLACKDAWN	VIRGIN	NOV.
IRON BLOOD	ACCLAIM	NOV.
STREET RACER	UBI SOFT	NOV.
MK 1 & 2 COMBO	WILLIAMS	NOV.
NBA JAM EXTREME	ACCLAIM	NOV.
NIGHT WARRIORS	CAPCOM	NOV.
PINBALL GRAFFITTI	JVC	NOV.
PROJECT OVERKILL	KONAMI	NOV.
WATERWORLD	OCEAN	NOV.
TOMB RAIDER	CORE DESIGN	NOV.

Ajustez votre centre à l'aide de la flèche.

Les cages semblent très larges et peu hautes, non ?

International Superstar Soccer Deluxe

MEGADRIVE EUROPÉEENNE • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 96

TELEX

LE RETOUR DES VERS VENGEURS

Lors de notre petit passage en Angleterre chez Team 17 pour connaître X2, les gens de là-bas ont bien voulu nous avouer que Worms 2 était en route. Bon, ce n'est pas pour tout de suite, mais une info comme celle-là m'a valu quatre tournées de Guiness dans le pub du coin.

BONNE INITIATIVE

Sega of England, c'est-à-dire Sega Europe, a eu une bonne idée en juin dernier, pendant l'Euro 96, en offrant à chaque acheteur de Saturn le jeu de la compétition (Euro 96 donc). Pas mal... Et à Alger, ils offriront Bomberman ? Et Virtua Cop, ce sera en Tchétchénie ? Humour noir, je sais. N'empêche que ce fut une bonne idée, et que sa filiale française devrait en faire autant.

RECONVERSION

3DO, chez qui tout va toujours bien officiellement, va se reconvertir dans la conception d'un logiciel pour PC qui permettra de gruger. En bref, c'est une Action Replay.

Mais quand est-ce que ce jeu va sortir, qu'on puisse taper dans le ballon !? Nous vous avons déjà parlé deux fois de ce jeu sans cesse retardé (c'est peut-être le présage d'un excellent résultat final) et, comme jamais deux sans trois, l'on vous en cause encore. Le plus difficile est de trouver quoi vous dire que vous ne sachiez déjà, tout en vous montrant des photos inédites. On a même pensé à un moment à interviewer le ballon... Sans blague, voici de toutes nouvelles photos et des informations toutes fraîches, pour vous dire que ce jeu de foot ne manque pas de ressources !

C'est riche, comme les pâtes Panzani

Référez-vous d'abord aux numéros 45 et 48 car ce qui a été dit ne sera pas répété (croix de bois, croix de fer, si je mens, j'irai en enfer). Amateurs ou professionnels, sachez que 5 niveaux de difficulté seront proposés, ce qui devrait mettre tout le monde d'accord. Hein, que vous ne le saviez pas ? ISS Deluxe offrira une tripotée d'options, trois conditions climatiques (mais pas encore le match en nocturne), des terrains différents selon le pays où vous jouez, une tonne de formations (une quinzaine) et de stratégies de jeu (passer au centre, sur les ailes, tous en attaque ou en défense, jouer le hors-jeu...), douze scénarios (vous vous retrouvez en plein cours de match), j'en passe et des meilleurs ! Le plus cool, c'est certainement de pouvoir changer la couleur des maillots, des shorts et des chaussettes. Enfin, vous aurez tout le loisir de vous familiariser avec le ballon en vous entraînant aux passes, tir, et tout et tout. Au fait, il y aura des passwords... Bon, ne ratez pas la sortie du jeu pour connaître le verdict final. ■

ÉDITEUR : KONAMI

Non, j'ai rien fait, c'est pas moi...

Prise de balle en plein vol du gardien. Un très beau geste que l'on a pu revoir grâce au ralenti !

Le tout, c'est de bien lever la balle avec la touche «C». Heureusement, vous pourrez vous y entraîner.

C'est fou, tous les paramètres que propose le jeu. Ici, on change les caractéristiques des joueurs.

Final Doom

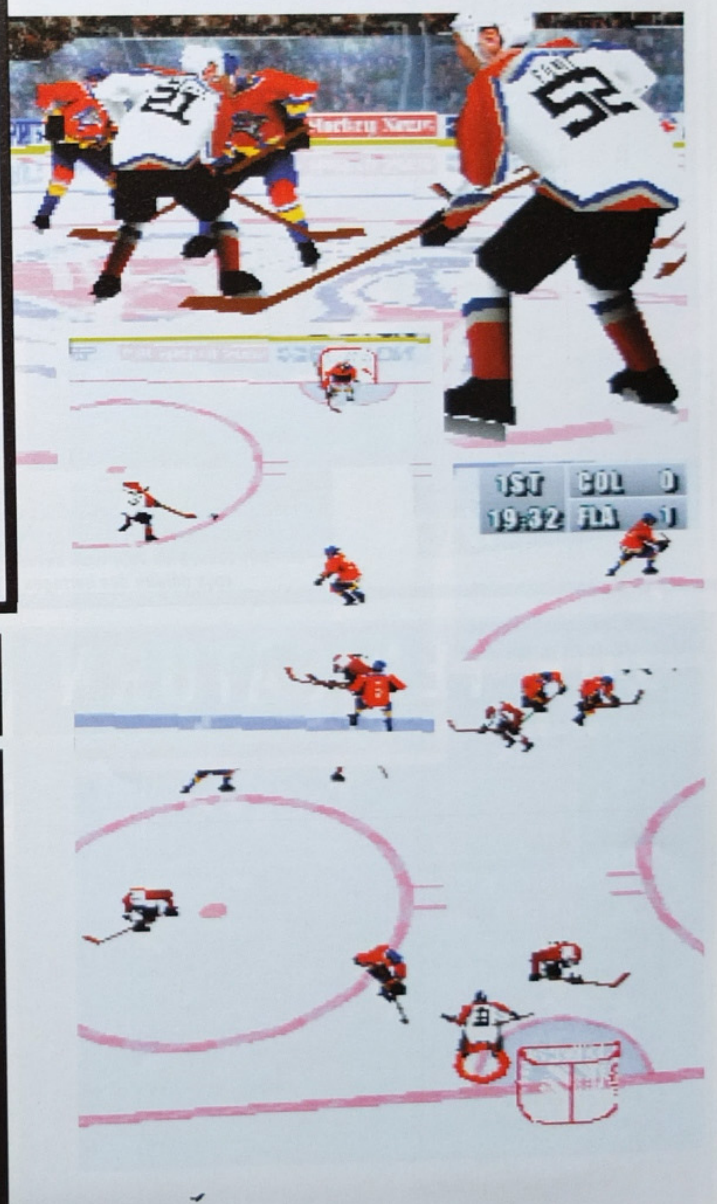
PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : GT INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 96

Cette version de Doom, la dernière en date, est uniquement destinée aux dingues de ce jeu (dont je fais partie). En effet, les 64 niveaux du jeu sont inédits, mais on ne trouve rien de nouveau, pas même un ou deux monstres. Alors, même si l'ambiance est toujours aussi glauque, même si les monstres sont toujours aussi laids, même si les armes (toujours les mêmes) sont toujours aussi cools, il faut vraiment être un mordu pour s'emparer de Final Doom. À moins que d'ici sa sortie, de nouveaux trucs soient rajoutés… Comme le premier, il est possible de jouer en link. La rédaction est déjà en tenue de combat. ■

NHL 97

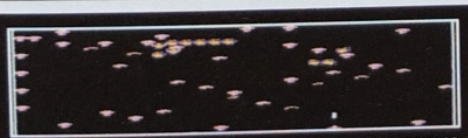
SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : EA SPORTS • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 96

NHL, c'est comme les crises de foie : tous les ans, vers Noël, voilà que ça revient. Bon, cette fois c'est un peu en avance, mais il n'en reste pas moins que c'est le premier d'Electronic Arts sur Saturn. Logiquement, la 3D et les textures font leur apparition, ce qui implique de multiples angles de vue. Certaines caméras sont tellement proches des joueurs que l'on peut voir leurs points noirs. Ron Barr, le commentateur a été remplacé, et de nouvelles options de jeu sont apparues. Vous pourrez vous adonner à des matches amicaux, des championnats, et même gérer vos joueurs. En bref, comme d'habitude… Par contre, avec l'expérience, les programmeurs devraient nous pondre un jeu super maniable. Wait & see… ■



TOP TEN MEGADRIVE

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	ARCADE CLASSICS	-	-
2	▲	WORMS	-	-
3	▲	LE ROI LION	-	-
4	▼	TOY STORY	1	3
5	▲	ECCO LES MARÉES DU TEMPS	-	-
6	▼	SONIC SPINBALL	4	2
7	▲	SPIROU	10	1
8	▲	ROAD RUNNER	-	-
9	▲	SONIC COMPILATION	-	-
10	▼	ASTÉRIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	9	1



Même les hélicoptères et les bateaux seront de la partie.

Ne restez pas en face des tanks. En deux ou trois missiles, vous serlez au paradis des justiciers...

Tunnel B1

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Vous croiserez des patrouilles de police qui vous feront la vie dure.

Au cours d'une mission, vous devrez suivre ce véhicule. Mais là où lui passe en l'air, vous, plus bas, vous devez vous défaire des barrages.

Nous vous avions déjà présenté ce titre voilà plusieurs mois, mais maintenant, il nous semble bon de vous en dire plus, et de vous montrer les photos de la version Saturn. Juste une précision : le jeu n'est pas fini, et les effets de lumière tels que vous les voyez là ne sont «rien». Croyez-moi, dans quelques semaines, ce sera l'extase...

Un choute zaime eupe

Tunnel B1 est un jeu d'action futuriste, un «choute zaime eupe», comme disent les Anglais. Le but du jeu est de sortir vivant des cinq mondes (eux-mêmes divisés en plusieurs niveaux) et cela dans un temps limité. Les Allemands de Neon ont conçu un jeu impressionnant et prenant. Dans un temps limité, vous devrez parvenir à détruire certains objectifs, indiqués sur votre carte, trouver des interrupteurs, et bien évidemment les enclencher. Mais pour cela, vous ne serez pas à pied. Vous piloterez un engin sur coussins d'air, un peu dans l'esprit de WipEout. Ce vaisseau, le B1, est celui qui vous aidera à détruire un despote en possession d'une arme dévastatrice. La Terre étant déjà suffisamment mal en point, vous décidez de le stopper, ce qui n'est pas aussi simple que ça. Le tyran a pris sous sa coupe la police et toutes les forces de l'ordre. Que vous soyez dans les égoûts, dans le quartier industriel, dans les tunnels de la ville ou dans une usine chimique, ils essaieront de vous coincer : hélicos, bateaux, vaisseaux, mines, barrages, mitrailleuses, armes lasers... rien ne les arrêtera. Mais vous non plus, car votre vaisseau pourra récupérer de nombreuses armes et en faire profiter vos ennemis.Croyez-moi, vous n'aurez pas une seconde de répit. Vos yeux non plus ! Le jeu, en 3D texturée, est extrêmement fluide (sachant qu'il n'est pas terminé), et rapide de surcroît. C'est un vrai plaisir. Alors, quand les effets de lumière seront là, on ne pourra qu'apprécier ce jeu, dont vous trouverez le Zapping dans notre prochain numéro. ■

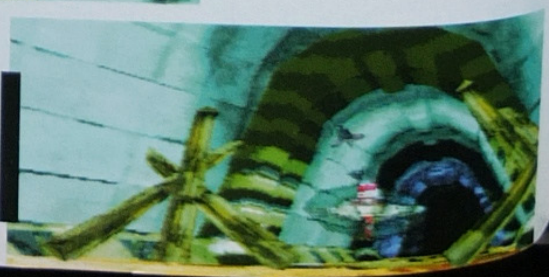
Pour vous repérer, n'hésitez pas à utiliser la carte, qui vous indiquera les points vitaux de la zone.

ÉDITEUR : OCEAN

TOP TEN SATURN

SHINING WISDOM

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	SHINING WISDOM	-	-
2	▲	GUN GRIFFON	-	-
3	-	SEGA RALLY	3	5
4	▲	3D LEMMINGS	-	-
5	▲	GUARDIAN HEROES	-	-
6	▼	EURO 96	1	1
7	▼	PANZER DRAGOON ZWEI	2	1
8	▼	VIRTUA FIGHTER 2	7	5
9	▲	CLOCKWORK KNIGHT	-	-
10	▼	VIRTUA COP + GUN	6	3



Des barrages seront placés aux points névralgiques de chaque niveau.

Vous traverserez cinq mondes très différents dans leur ambiance. Mais tous seront chauds.

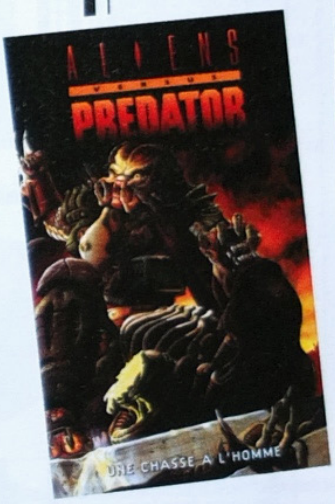
Sur votre chemin, vous trouverez des canons lasers qui vous feront barrage. Soyez toujours mobile, car ils tirent très bien.

Pour ouvrir les portes, vous devrez trouver les interrupteurs, les générateurs, ou bien les détruire.

TELEX

ALIENS VS PREDATOR

Alors là, je dis bravo ! Dark Horse se décide enfin à publier en version française la rencontre de deux "monstres sacrés" du grand écran. Ce n'est pas une banale licence exploitée à fond, mais un véritable scénario qui nous apprend le pourquoi de l'existence des Aliens. Non, je ne vous dirai pas pourquoi ils se battent contre les Predator, achetez l'album, vous ne serez pas déçu ! Seul point noir : les dessins un peu "bâclés" à mon goût.



Adventures of Lomax

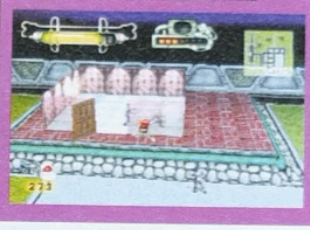
PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Les Lemmings, on connaît. C'est un jeu dans lequel il faut réfléchir. Mais quand tous les Lemmings ont subi un lavage de cerveau de la part d'Evil Ed, et que seul Lomax a pu y échapper, qu'obtient-on ? Adventure of Lomax. C'est écrit au-dessus. Adventure of Lomax est un jeu de plates-formes, et le fait qu'un Lemmings en soit le héros n'en fait pas un jeu de réflexion. C'est bel et bien un jeu de plates-formes dans lequel vous devrez prouver toute votre agilité à travers des dizaines de niveaux de toute beauté. Vous pourrez même évoluer en profondeur, comme vous le permettra également Rayman 2. Le jeu s'annonce riche en originalités et puis, avec un personnage aussi sympa qu'un truc aux cheveux verts, ça ne peut donner qu'un bon jeu. ■

Steel Harbinger

PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : MINDSCAPE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Les femmes sont décidément à l'honneur : après Tomb Raider, Barbwire, Aeon Flux, voici maintenant Steel Harbinger. Dans un scénario catastrophe du genre «la Terre a été envahie, les extra-terrestres mangent tout, etc, etc», vous incarnerez une jeune fille, charmante au demeurant, qui devra éliminer les aliens gloutons. Vous allez me dire que c'est un Pac Man en 3D, et je vous répondrai que c'est faux, puisque Steel Harbinger est un shoot'em up en 3D isométrique, où l'action sera aussi intense que l'intelligence peut-être absente du regard de Julien Courbet. C'est vous dire... Toutefois, et Julien Courbet ne pourra donc y jouer, vous devrez résoudre quelques petites énigmes pas méchantes, qui vous permettront d'accéder à des salles stratégiques. Vous devrez donc désactiver des champs de protection ou trouver des codes, clefs... Avec une intro en images de synthèse ajoutées à des acteurs live, le jeu devrait cartonner. ■



TELEX

ON FAIT CE QU'ON PEUT

Sega a décidé, au Japon, de se lancer dans un nouveau mode de communication : le placement de produit. Kézako ? Par exemple, si vous matez un film et que vous voyez le héros se servir un Coca, rouler en Ford ou utiliser un robot SEB, c'est du placement de produit. Ce n'est pas le fruit du hasard... et Sega a décidé d'en faire autant pour la Saturn.

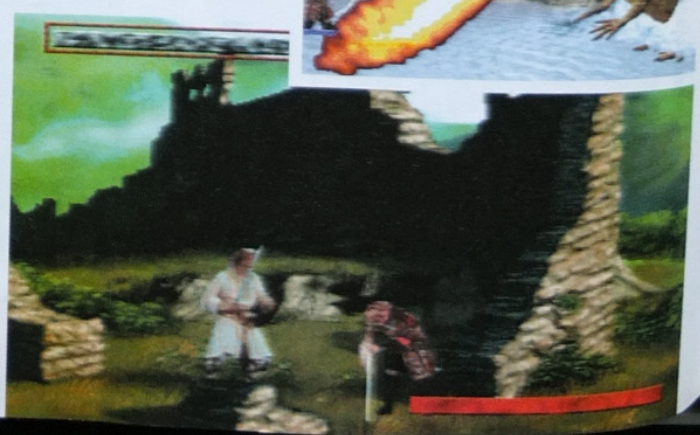
KROMAN HION

Jusqu'où ira-t-on ? Nous venons d'apprendre que le perso secret de la version japonaise de Fighting Vipers sera Pepsiman, la mascotte japonaise de Pepsi Cola. Il disposera de coups particuliers, ainsi que d'autres empruntés à ses collègues de jeu. Alors, en France, à quand la mascotte Kronenbourg dans le jeu de baston préhistorique Primal Rage ? On pourrait l'appeller Kroman Hion...

Dragonheart

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 96

Si vous avez toujours voulu vous friter avec un dragon, c'est le moment ou jamais. Dragonheart vous laissera de nombreuses possibilités de le faire, à travers un périple de plus de vingt niveaux. Derrière les images digitalisés se cache en fait un beat'em all traditionnel, ce qui inclut donc l'utilisation d'armes telles que l'épée, l'arc... Votre perso, un chasseur de dragons, disposera en tout de 120 mouvements. Une broutille... Sachez quand même qu'Acclaim a une nouvelle fois utilisé une licence pour ce jeu, puisqu'il est inspiré du film du même nom, avec Dennis Quaid (sans Meg Ryan ?), qui sortira en octobre en France. ■



TOP EIGHT GAME GEAR

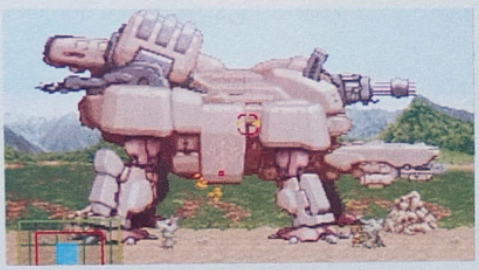
Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	TAZMANIA ESCAPE FROM MARS	-	-
2	▲	LE ROI LION	5	2
3	▲	BAKU BAKU ANIMAL	-	-
4	-	MICKEY MOUSE	4	1
5	▼	SPEEDY GONZALES	2	1
6	▲	SONIC LABYRINTHE	-	-
7	▼	STRIKER	1	1
8	▼	SONIC TRIPLE TROUBLE	3	2

STRIKER

Leinos 2

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : MASAYA/NCS • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Amateurs de shoot'em up, il va falloir faire de la place dans vos armoires, car en voilà un nouveau qui débarque. Leinos 2 est la suite de Leinos. Jusque-là, ça va. Mais si le deuxième est sur Saturn, le premier était sur Super Nintendo (Cybernator). Par rapport à l'original, les développeurs n'ont pas changé le principe de jeu : des ennemis en masse, des vaisseaux pouvant recouvrir jusqu'à un tiers de l'écran, et une action intense. Il sera donc logique que les explosions soient monnaie courante... Petite nouveauté toutefois : la console zoomera sur vos ennemis lorsque vous les approcherez, pour mieux profiter du spectacle. Avec huit stages, comme la forêt, la montagne ou l'espace, Leinos 2 ravira les amateurs de shoot. À condition qu'ils le trouvent en import. ■



TELEX

L'ÈRE DES REPTILES

Ce genre d'album est à déconseiller à ceux qui lisent une histoire en cinq minutes. Tout simplement parce qu'il n'y a rien, mais alors rien à lire : pas une seule bulle, pas d'onomatopée... C'est un superbe album de dessins. Mais ne vous trompez pas, ce n'est pas une succession de dessins, c'est une véritable histoire. D'ailleurs, le challenge de Ricardo Delgado était de faire transparaître les émotions des monstres, et ça, il le fait très bien. Plongez-vous cent cinquante millions d'années avant notre ère et assistez aux combats des dinosaures. Merci à Dark Horse d'avoir osé publier une BD originale de cette qualité.

Les dernières sorties

SHOCKWAVE ASSAULT
ELECTRONIC ARTS/SATURN
Testé dans le numéro 50 - Note 70%
Un assaut qui tourne mal. C'est vite le cauchemar, y'a plein d'ennemis partout qui nous veulent du mal et nous on a un ridicule vaisseau. Ce n'est pas juste !

WORMS
OCEAN/MEGADRIVE
Testé dans le numéro 48 - Note 90%
Les vers se font la guerre ! Où ça ? Là, tu vois pas ? Mais non j'vois rien ! Rapproche-toi de l'écran et tu verras mieux. Ah ça y est, j'ai vu un truc bouger.

BAKU BAKU
SEGA/SATURN
Testé dans le numéro 51 - Note 82%
Un Tetris avec des bananes, des carottes et des animaux tout plein... Ça donne super faim et d'ailleurs on va tous aller manger maintenant.

THE NEED FOR SPEED
ELECTRONIC ARTS/SATURN
Testé dans le numéro 52 - Note 86%
Wroum, wroum, wrouuum, criii, criiiii, slack, bam, crack, bling... Tuf, tuf, tuf, tuf... C'est bien d'aller vite mais c'est mieux de rester sur la route.

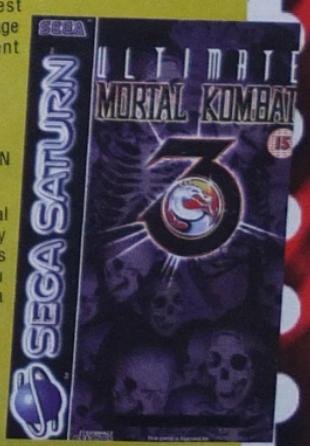
SLAM'N JAM 96
CRYSTAL DYNAMICS/SATURN
Testé dans le numéro 52 - Note 89%
Magic Johnson et son pote Kareem Abdoul ont joué à ce jeu et l'ont déclaré «OK» pour la vente. Si finalement le jeu ne vous plaît pas, c'est pas grave, vous aurez leur autographe sur le CD pour vous consoler.

OLYMPIC SOCCER
US GOLD/SATURN
Testé dans le numéro 52 - Note 89%
Le jeu de foot officiel des J.O. ! C'est sur ce jeu qu'on été faits les entraînements et même les qualifications. Les joueurs ont été obligés de tester le jeu, c'était ça ou le banc de touche.

GUN GRIFFON
GAME ARTS/SATURN
Testé dans le numéro 51 - Note 89%
Goldorak version 2074 ! Canon simple de 120 mm, mitraillette, lance-roquettes multiple, missiles anti-tank... C'est la guerre et vous êtes équipé pour grâce à votre robot infernal.

SHINING WISDOM
SEGA/SATURN
Testé dans le numéro 52 - Note 84%
Partez à l'aventure comme vous en avez depuis longtemps l'habitude. C'est peut-être un peu dommage que ce soit justement comme d'habitude...

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
GT INTERACTIVE/SATURN
Testé dans le numéro 50 - Note 85%
Serait-ce l'ultime Mortal Kombat ? J'ai du mal à y croire, le filon n'est pas épuisé, avec encore 1 ou 2 persos en plus on fera un autre très bon jeu...



TEAM

Ils se

La séquence d'intro qui orne le jeu sera d'une durée de 2 à 3 minutes. Pour la faire, Chris Blyth a utilisé un Amiga et Lightwave 3D, un soft dédié aux images de synthèse. La qualité de celles de Worms était excellente et était en 127 couleurs. Elle sera là en 256 couleurs, à 25 images/seconde.

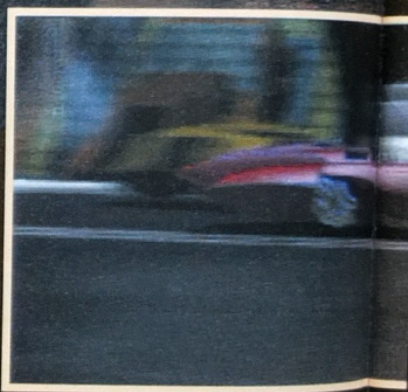
Signe de distinction des softs 32 bits, les effets de lumière et de transparence de X-2 sont phénoménaux.

En cours de niveau, vous rencontrerez des boss intermédiaires, qui vous donneront un avant-goût de ce qui vous attend à la fin de chacun des 10 niveaux.

L'orsque l'on se rend chez Team 17, on sait à quoi s'attendre. La devise de la boîte à qui l'on doit Worms, qui reçu de nombreux prix à sa sortie, est «100% Gameplay, 0% Bullsheet», autrement dit, 100% jouabilité et 0% d'erreurs, pour parler en termes polis. Cette devise, ils l'appliquent à tous leurs jeux. Car depuis la création de Team 17 (qui n'est pas un hommage à East 17) en 1991 par Michael Robinson, de nombreux softs sont sortis de leurs studios. Le plus récent sur console est Worms, mais le PC a aussi fait sa connaissance avec World Rally Fever, de même que l'Amiga s'est familiarisé avec Project X. Ce dernier, également adapté sur PC, avait fait un carnage dans le milieu des shoot'em ups et laissé tous ses concurrents loin derrière. C'est sa suite qui s'apprête à sortir sur console 32 bits…

SHOOT AGAIN

X-2 est effectivement la suite d'un jeu à succès (qui date maintenant de trois ans), et qui laissa des traces dans les mémoires. Mais il peut paraître surprenant qu'à l'époque où les seuls shoots que l'on voit sur Saturn sont des repompes de vieux jeux d'arcade oubliés depuis longtemps, on se lance dans la programmation d'un tel jeu. De tous les côtés, chez tous les programmeurs, on voit des trucs en 3D pas possibles, avec des textures en masse, des ombres de Gouraud à la pelle, et de la Motion Capture à gogo. Alors on se dit que finalement, les shoots sont passés aux oubliettes, faute d'attrait visuel. La loi, aujourd'hui, est «de faire du beau» ; et seulement après, on voit si le jeu est intéressant. Chez Team 17, on ne réfléchit pas de la même manière. À la question



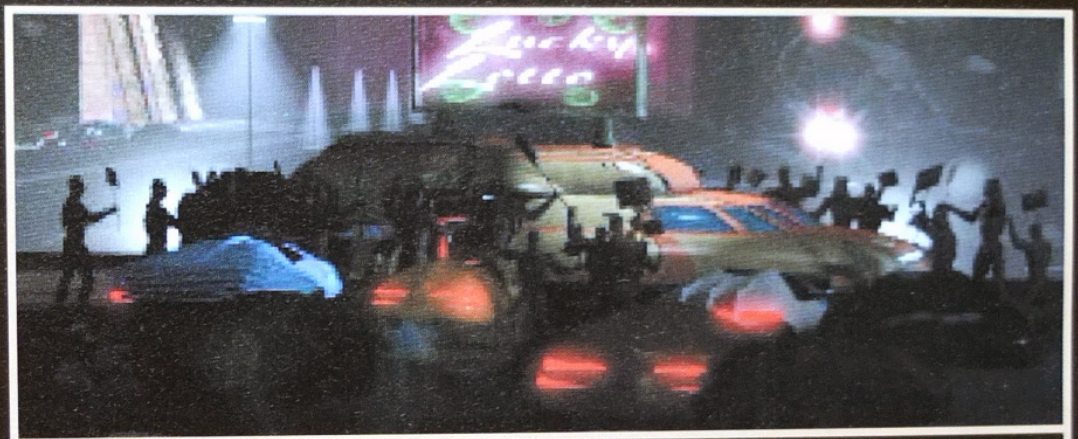
«Pourquoi un shoot ?», Andreas Tadic, «chef» de l'équipe X-2 répond simplement : «Parce qu'il n'y en a pas, et qu'on aime ça.» Et à la question «Quelle est la différence entre Project X et X-2 ?», il s'empresse de répondre : «3 ans de technologie.» Alors, en réfléchissant, on se penche sur le jeu, on observe, et on assiste à un déluge d'exploits. Car X-2 a deux qualités essentielles pour des jeux : la beauté et la jouabilité. Concernant la beauté, la grosse centaine (cent vingt pour être précis) d'ennemis différents qui ornent les dix niveaux du jeu sont un argument de taille. Ce sont en fait des sprites, qui bénéficient chacun d'une palette de 256 couleurs (!!!). La performance provient surtout du fait qu'une

17

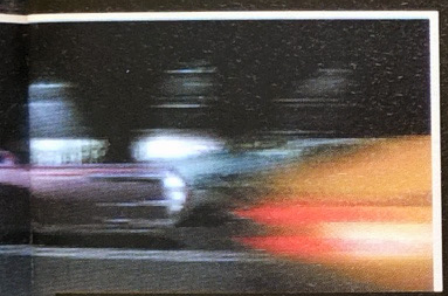
shoot' au X

Pour les consoleux, Team 17 n'évoque probablement qu'un jeu. Mais quel jeu ! Il s'agit de Worms, ni plus ni moins. Mais Team 17, qui compte une centaine de personnes dans ses locaux, n'est pas née avec ce titre, et ne mourra pas avec lui. Des projets, Team 17 en a en pagaille, dont certains sont bien avancés. Parmi eux, on trouve X-2, que nous allons découvrir ensemble. Mais pour ça, une longue route nous attend dans les faubourgs de Manchester, dans une petite (très petite) ville anglaise, où la Guiness coule à flots.

Laurent COTILLON



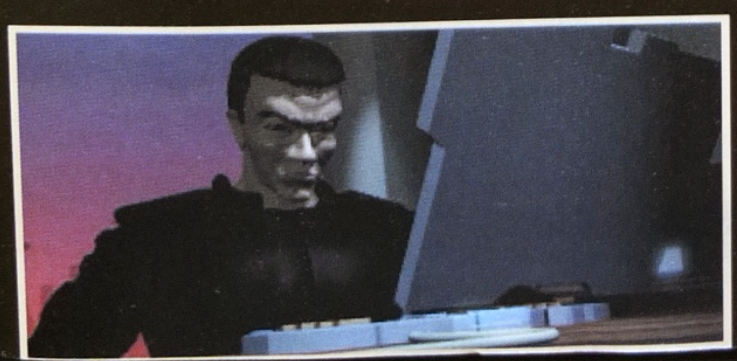
Les deux personnes chargées de l'intro ont voulu cacher le côté images de synthèse des séquences traditionnelles pour renforcer l'aspect réaliste.



La Smart-Bomb nettoiera l'écran de tous vos ennemis.

Y-A-T-IL UN SCÉNARIO APRÈS LES SHOOT' ?

Vous me direz que dans un shoot'em up, un jeu de tir, comme disent les franchouillards, le scénario est peu important. Oui, mais quand il y en a un, autant le préciser. En fait, apres avoir brillamment fait preuve de votre courage et opiniatreté dans Project X, vous avez décidé de prendre votre retraite. De nombreuses années sont passées depuis, et vous vivez maintenant une vie pépere dans le futur (tres «Blade Runnerien», d'ailleurs). Alors que vous vous appretiez à arroser vos plantes comme chaque matin, votre vidéophone vous avertit que quelqu'un cherche à vous joindre. Vous répondez, et on vous annonce que les aliens s'appretent à envahir la Terre, et que vous seul pouvez faire quelque chose. Ni une ni deux, vous sautez dans votre voiture, pendant que l'on vous briefe par l'intermédiaire de votre ordinateur. Roulant comme un dératé, vous etes vite arreté par un accident, et décidez donc de poursuivre à moto jusqu'au hangar ou vous attend tranquillement votre vaisseau fétiche. La suite vous appartient...



Le retraité de Project X va reprendre du service.

quantité énorme de sprites (jusqu'à 1200 !) peut être affichée à l'écran sans imposer au jeu le moindre ralentissement. Et pourtant, les sprites subissent des zooms, des rotations et mille autres choses encore, qui auraient de quoi renvoyer un processeur Pentium dans les jupons des ingénieurs d'Intel.

Techniquement, les boss sont vraiment impressionnants : chacun dispose de 700 KO d'animations, et le plus grand d'entre eux recouvre tout l'écran. Comme nous l'expliquaient les programmeurs et designers de Team 17, les boss sont partie intégrante des shoot'em ups, et leur qualité et ▶▶▶

LE QUI QUI DONC

ANDREAS TADIC	RESPONSABLE DE LA PROGRAMMATION
DANIEL HANSEN	PROGRAMMEUR
RICO HOLMES	GRAPHISTE
BJORN LYNNE	MUSIQUE
CHRIS BLYTH	ANIMATION INTRODUCTION
RORY MCLEISH	ANIMATION INTRODUCTION

▶▶▶

monstruosité doivent être exemplaires. C'est réussi. Tout comme les effets lumineux, qui relèvent du jamais vu dans un shoot. Les explosions et les effets de transparence sont tout simplement sublimes.

TWIST AND SHOOT

C'est bien beau de savoir que l'on a des graphismes en 32 000 couleurs, avec des scrollings dans tous les sens, mais qu'en est-il du jeu ? Sachez d'abord que si vous avez un pote, il n'aura pas à vous regarder avec des yeux de merlans frits. Le jeu comporte un mode deux joueurs, ce qui permet ainsi de passer plus facilement les niveaux, qui sont copieusement longs et garnis. Pour vous défendre, vous bénéficierez de quatorze armes (plasma, homing missiles, lasers, ondes…). Vous pourrez en stocker quelques-unes, mais lorsque vous ramasserez un item, veillez bien à ce qu'il soit plus puissant que le vôtre : pas question de récupérer un flingue à grenaille quand on a le P38 de l'inspecteur Harry. La cerise sur le gâteau, c'est évidemment la traditionnelle «Smart-bomb», une arme qui nettoiera encore mieux votre écran que Plizz. Sur le système de jeu, il n'y a pas grand-chose de particulier à dire, du fait même de son style : un shoot est un shoot, et vous savez à quoi vous attendre. Vous assisterez à des destructions massives, devrez éviter les tirs ennemis ainsi que les obstacles «naturels», et passerez d'un scrolling vertical à un scrolling horizontal en cours de jeu, ce qui est nouveau, de même que la possibilité de changer de plan dans certains cas. En somme, et comme les photos l'attestent, X-2, précédé d'une introduction de 3 minutes de toute beauté, va vous faire jouer de longues heures, mais surtout vous démontrer que les jeux de ce genre ont su évoluer. La seule constante entre Project X et X-2 est la jouabilité, le fun. En bref, le «gameplay», qui est démoniaque. Mais ça, avec Team 17, on sait que c'est de rigueur. ■

X 2 : SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : OCEAN • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 96

Il faudra apprendre à éviter les obstacles si vous voulez parvenir à la fin du jeu. Pour rythmer tout ça, Bjorn Lynne a créé de merveilleuses musiques techno.

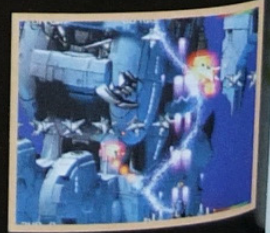
En cours de niveau, le scrolling pourra passer d'horizontal à vertical. En mémoire des bons vieux shoots ?

Les ennemis arriveront souvent en groupe, en file indienne. Mais vous rencontrerez aussi des DCA ou autres armes fixes au sol.

Si le jeu s'annonce difficile à terminer, vous pourrez cependant vous appuyer sur la maniabilité, qui est excellente.

Pour avancer, vous devrez détruire les météorites, ou bien alors changer de plan et poursuivre votre avancée au fond de l'écran.

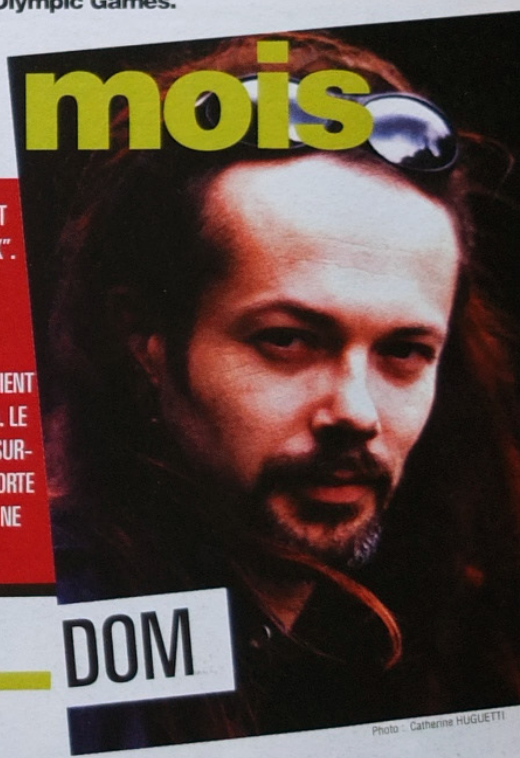
Certaines des quatorze armes du jeu permettent de couvrir une large partie de l'aire de combat, pour plus d'efficacité.



ZAPPING

Trop, c'est trop ? Parfois, oui. C'est un peu le sentiment que l'on avait après le salon américian de l'E3, au mois de mai dernier, et cela se confirme. Regardez juste le nombre de tests et vous comprendrez... Moi, par contre, il y a une chose que je ne pige pas. Les éditeurs se plaignent de ne pas vendre beaucoup de jeux, et pour compenser, ils en sortent en masse. Pour la plupart moyens... Résultat des courses : le développement leur a coûté cher, le marketing aussi, et comme les portefeuilles des joueurs ne sont pas extensibles, ils vont devoir faire un choix. Le joueur qui ne peut s'acheter qu'un jeu tous les 3 ou 4 mois ne va s'acheter un flop à 75% ou un jeu correct à 84%. Il va se tourner vers les hits : Nights, Athlete Kings, Loaded ou encore Alien Trilogy. Résultat, l'éditeur qui aura sorti 5 jeux moyens ne va pas faire des affaires en or, alors que celui qui en aura sorti un très bon va faire un bon chiffre. Comme JVC et Bullfrog, par exemple. JVC compte sortir 8 jeux d'ici le début de l'année sur Saturn, mais 8 titres moyens (Deadly Skies, Pinball Graffitti, Keio 2, Sea Bass Fishing...). Dans un même temps, Bullfrog sortira trois titres, mais trois titres très bons : Syndicate Wars (excellent), Theme Hospital (idem) et Dungeon Keeper (itou). Et croyez-moi, le comptable le plus heureux à la fin de l'année ne sera pas celui de JVC. Quant aux joueurs, ils auront le loisir de trouver des titres excellents et variés, qui leur donneront pleine satisfaction. Pour finir, je donnerai deux cartons rouges : un à Psygnosis, incapable de fournir une version testable de Destruction Derby et de 3D Lemmings, et un deuxième à Silicon Dreams, les développeurs d'Eidos, incapable de founir une version Saturn d'Olympic Games.

l'employé du mois



DOM

Photo : Catherine HUGUETTI

DOYEN DE LA RÉDACTION, DOM EST NOTRE DIRECTEUR ARTISTIQUE, CE QUI A DEUX CONSÉQUENCES. LA PREMIERE, C'EST QUE SI UN TRUC NOUS CHIFFONNE DANS UNE PAGE, ON N'A QU'À LA FERMER, C'EST PAS NOUS QUI DÉCIDONS DU "LOOK". LA DEUXIEME, C'EST QUE MEGA FORCE EST UN BEAU CANARD. SI DOM EST TOUJOURS TOUT DE NOIR VETU, IL NE RESSEMBLE PAS POUR AUTANT À MONSEIGNEUR GAILLOT. NÉ AVEC LES SEX PISTOLS (ET MEME LARGEMENT AVANT EUX), C'EST UN ROCKER AU CŒUR TENDRE, COMME ON DIT. MUSICOS ENDURCI, IL A EXERCÉ AVEC ACID, LES REPORTERS ET URBAN SAX... L'UNE DES PARTICULARITÉS DE DOM, ET C'EST COMME ÇA QU'IL EST CONNU DANS TOUT L'IMMEUBLE, VIENT DE SON "LOOK" ET SURTOUT DE SES TATOUAGES, QUI ORNENT SES BRAS (AILLEURS, J'AI PAS VU ET J'VEUX PAS VOIR !). LE LOUVRE, À COTÉ, C'EST RIEN. REMARQUEZ, ENTRE ANTIQUITÉS... BREF, MEME SI JE NE SAIS PAS SI CES LIGNES VONT SURVIVRE À SA PROPRE CENSURE (C'EST LUI QUI LES METTRA EN PAGE), DOM EST UN CAS : TETU, BOSSEUR, D'UNE TRES FORTE PERSONNALITÉ, IL N'EN RESTE PAS MOINS SUPER COOL. JUSTE UNE CHOSE : SI JAMAIS VOUS LE CROISEZ ET QUE VOUS NE CHANGIEZ PAS DE TROTTOIR, NE L'APPELEZ PAS «HARDOS». VOUS METTRIEZ VOTRE VIE EN PÉRIL...

Les retardataires

Je tiens à signaler un record : JVC a repoussé une grosse partie de ses titres à 1997 ***(Varuna's Forces, Deadly skies, Raw pursuit)***, et tous les autres sont maintenant pour Novembre. On devrait donc les voir en janvier... Comme vous le savez également, ***Olympic Games*** sur Saturn, prévu initialement en juillet (pour le début des J.O.) ne sera là qu'en septembre. On appelle ça du gachis. ***Command & Conquer*** est lui aussi repoussé, et ne sera hélas pas là avant l'année prochaine. La raison est simple : les programmeurs refont tout le "design" du jeu pour qu'en plus de l'intérêt, on ait le "look". Louable intention... ***Earthworm Jim 2*** (Playmates) est lui aussi repoussé d'un mois, mais on sait que c'est le même que sur Megadrive, alors... Chez Ocean, on a la confirmation que les titres comme ***HMS Dreadnought, Dawn of Darkness*** ou encore ***Hanna Barbera, Viper et Vanished Powers*** ne seront pas là avant l'année prochaine. ***Heart of Darkness*** (Virgin) a lui aussi pris du retard, et si on l'a à Noël, on aura le droit de brûler un cierge et de crier Hosanna. Enfin, chez GT Interactive, si on n'a toujours rien vu de ***Doom*** et ***Hexen*** dont les dates de sortie sont toujours maintenues pour septembre et octobre (j'ai peine à y croire), ***Quake*** a quant à lui disparu du planning 96, de même que ***Barbwire.***

Virtua Fighter Kids

SATURN EUROPÉENNE

Virtua Fighter Kids est-il aussi bien que l'on se l'imaginait et satisfera-t-il toutes nos espérances ? À la seule lecture de cette phrase, vous devez vous aussi vous poser bien des questions ! Rassurez-vous, les réponses suivent...

FRANCIS

LE MENU GÉNÉRAL

Je suis un peu déçu !

Aux dires de Yu Suzuki, le responsable de l'AM#2, VF Kids allait être un jeu incroyablement fun et l'on s'était déjà imaginé en train de découvrir des modes de jeu super rigolos et plein de techniques nouvelles (nous avons trop d'imagination). Pour ce qui est du fun, c'est totalement vrai ! Les décors ont été «relookés fun jeune» et sont très mignons (certains moins que d'autres tout de même) ; les personnages sont éclatants avec leur grosse tête, ils font des grimaces, poussent des cris et l'on peut même lire des expressions dans leurs yeux. C'est super ! Pour ce qui est des modes de jeu originaux, il n'y a là que des rêves. La version que nous avions eue ne révélait que 2 modes de jeu sur un total de 8 choix possibles, ce qui pouvait nous laisser imaginer bien des choses. En réalité, les autres choix ne sont pratiquement que des options ! Enfin, en ce qui concerne les nouvelles techniques, rien à l'horizon non plus, ou alors elles sont vraiment bien cachées... Du coup, si vous possédez déjà VF2, VF Kids ne vous apportera pratiquement rien de plus que le fun des personnages. Pour tous les autres en revanche, VF Kids est le jeu de combat à posséder absolument...

ON PEUT VOIR UNE FIN HYPER DRÔLE POUR CHAQUE PERSONNAGE. LES COMBATTANTS ET LES DÉCORS SONT TRÈS MIGNONS.

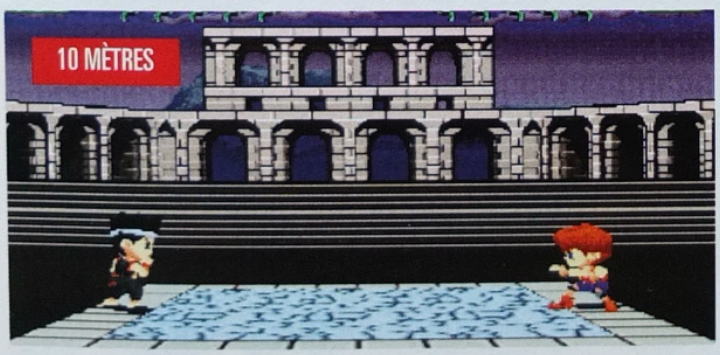
HORMIS L'APPARENCE DES PERSONNAGES, LE JEU N'APPORTE QUE TRÈS PEU DE NOUVEAUTÉS PAR RAPPORT À VF2.

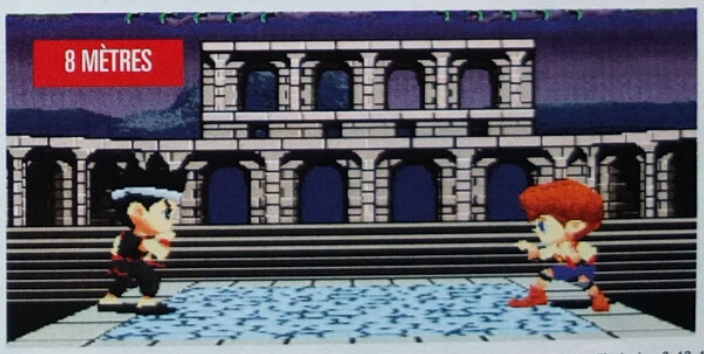
Une petite photo de famille avant de se chercher des poux...

LE CITY ASTRO

LE JAPON PRODUIT DE TOUT ! MEME UNE GIGANTESQUE MANETTE, NOMMÉE CITY ASTRO, QUE L'ON PEUT SE PROCURER AU JAPON À CONDITION D'AVOIR PLUS DE 1.000 BALLES À CLAQUER. CELA DIT, IL EST PARFAIT POUR LES JEUX DE BASTON OU CEUX COMME ATHLETE KINGS.

LES DIFFÉRENTES TAILLES DU RING





Vous pourrez dès le début choisir la taille du ring. 8, 12, 18 ou 22 mètres. Plus grand sera la zone de jeu, plus vous pourrez vous éloigner de l'adversaire et plus vous apparaîtrez petit.

Le fun et la jouabilité réunis

Coup de pied, coup de poing, coup de tête, esquive, contre, projections, prises en tout genre, attaques au sol ou aériennes, ..., toute une panoplie de techniques se retrouve dans VF Kids, ce qui en fait déjà un jeu très riche. De plus, la jouabilité est très proche de la réalité (tout comme pour les autres VF). Je trouve la maniabilité très bonne, avec du répondant, et elle est totalement paramétrable puisqu'il est possible de choisir les fonctions des touches. Ce qui a changé par rapport à VF2, c'est qu'en cours de combat, certains coups sont repassés rapidement deux fois de plus. Ça en jette ! Par ailleurs, les personnages sont parfois balancés au sol et glissent sur plusieurs mètres. En certaines occasions, ils sont également projetés à plusieurs mètres en l'air par un uppercut ou une super technique. Enfin, en choisissant l'option «Kids», les personnages enchaîneront d'eux-mêmes certains coups, ce qui permet à ceux qui ne savent pas encore très bien jouer de produire des combats déjà très spectaculaires. On remarque ainsi -et c'est confirmé par les options de jeu- que VF Kids convient aux joueurs de tout âge. Toujours aussi bien animé, ni trop rapide, ni trop lent, VF Kids possède encore des petits bugs d'affichage, mais sans grande importance. Virtua Fighter Kids est donc le digne descendant de Virtua Fighter 2. ■

LÉGENDES

⇨ = Pression normale sur les touches de direction
➡ = Pression longue sur les touches de direction
A = Bouton A
B = Bouton B
C = Bouton C
\+ = Appuyez sur plusieurs boutons à la fois

SARAH

Vrai nom : Sophie
Origine : Bourg-la-Reine
Passe-temps : Taper son frère à longueur de journée ! Jacky n'a pas de chance d'avoir une sœurette comme elle. Il ne lui en veut pas car il sait qu'elle est poussée malgré elle à user de la force. Mais ça fait mal quand même !

LES ENCHAINEMENTS

BC
B ⇩ C
BB
BBC
BBB
BBBC
BBB ⬂ C
BBB ⇧ C
⇨ BC
⇨ C ⬂ C
⇩ CC
CB
⬊ CCC
⇨ ⇨ C
⬇ ⇨ C
⬇ ⇦ CC

LES COUPS SPÉCIAUX

⬀ ⇨ B
⇨ C
⇩ C
⬊ CC
⬇ C + A
⬂ C
⬂ B
⬀ B
⇦ C
⬇ ⇦ C
C + A
⬀ C + A
⇧ C
⬀ C
⬀ C + A

LES PROJECTIONS

Au corps à corps B + A
Au corps à corps dans le dos de l'adversaire B + A
Au corps à corps ⇨ ⇨ B

LES ATTAQUES AU SOL

⬂ C

Coup de pied circulaire à la tête (maintenir Bas, Arrière + C).

Coup de pied sauté facial (diagonale Haut/Avant + C).

Triple coup de pied (maintenir diagonale Bas/Avant + C, C, C).

Coup de poing circulaire aux jambes (diagonale Bas/Arrière + B).

Coup de pied circulaire à la tête (diagonale Bas/Arrière + C + A).

Coup de pied circulaire dans le ventre dit «Le Digestif» (deux fois diagonale bas/Arrière + C).

Coup de pied Scorpion (maintenir Bas + C + A).

JACKY

Vrai nom : Jean-Claude
Origine : Aubervilliers
Passe-temps : Les courses de voitures. Tout irait bien si sa sœur, Sarah, ne venait pas lui faire des histoires. Elle paraît normale et tout à coup, elle fait parler ses poings. Ça énerve beaucoup Jacky qui s'en prend alors à sa voiture !

LES ENCHAINEMENTS

B ⇩ C
BB
BBC
BBB
BB ⇦ B
BB ⇨ B
BB ⇨ BC
CC
⇦ BC
⇦ B ⇩ C
⇨ BC
⇩ B + CCCCC
⬀ B ⇩ C
⇦ ⇨ C + A
⇦ B ⬀ B
C + A ⬇ C + A
⇨ C
⇨ B
⬀ B
⇩ C
C + A
⬇ C + A
⬂ C
⬂ B
⇨ ⇨ C

LES COUPS SPÉCIAUX

AB
⇦ C
B + C
BC
⇦ B
⬅ BB

LES PROJECTIONS

Au corps à corps B + A
Au corps à corps dans le dos de l'adversaire B + A
Au corps à corps ⇨ ⇨ B
Au corps à corps ⇨ ⇦ B + C

LES ATTAQUES AU SOL

⬂ C

SHUN

Vrai nom : René
Origine : Montsoult
Passe-temps : Dort toute l'année et boxe un petit coup à l'occasion. Son problème, c'est que l'occasion est chez lui une habitude. C'est dans un grand état d'énervement qu'il a décidé qu'il participerait au tournoi. Aujourd'hui, il le regrette peut-être mais quitte à être là, il a décidé de tout faire pour gagner.

LES ENCHAINEMENTS

BC
BB
BBB
⬀ CCA
⬀ CC
⇩ B + CC
⇩ B + CCC
C + AB

LES COUPS SPÉCIAUX

B + C
C + A
⬂ B
⬊ B
⇦ B
⇨ B
⬀ B
⇦ C
⬀ C
⬇ C + A
⇩ ⇩ puis C
⇨ ⬂ ⇩ ⬀ ⇦
puis C
⇩ C + A
⇩ ⬂ ⇨ B
⬀ C + A
⇨ ⇨ C
⬀ ⬀ C
⇦ C + A
⇦ AB
⬀ AB
⬀ AB + C
⇩ B + C

LES PROJECTIONS

Au corps à corps B + A
Au corps à corps B + C + A

LES ESQUIVES

⇦ A
⬀ A
⬂ A

MATCH CONTRE

VIRTUA FIGHTER 2

De qualité et d'intérêt identique à Virtua Fighter 2, Virtua Fighter Kids est encore plus fun que son grand frère, et il ne peut que sortir vainqueur de ce match. Vous savez maintenant lequel acheter si vous hésitez entre ces deux jeux.

WOLF

Vrai nom : Rémi
Origine : Verrières-le-Buisson
Passe-temps : Le catch, entre amis... Wolf affronte lors de certains de ces matchs de catch des adversaires dix fois plus grands et gros que lui. Il y a de quoi prendre peur mais maltraité, Wolf réussi toujours à renverser la situation grâce à ses techniques très efficaces.

Coup de pied circulaire à la tête (diagonale Bas/Arrière + C + A).

LES ENCHAINEMENTS

BC
BB
BBB
BB⇨B
Au corps à corps ⇨B
Au corps à corps ⇨B + A
Au corps à corps ⇘⇘B + C
Au corps à corps l'adversaire accroupi ⇗B + C + A
Au corps à corps ⇗C + A
Au corps à corps ⇘⇘B + C
Au corps à corps dans le dos de l'adversaire B + C + A
Au corps à corps l'adversaire accroupi ⇩B + A
Au corps à corps l'adversaire accroupi ⇘⇘B + C + A

LES COUPS SPÉCIAUX

⇘B
⇘B
⇨C
⇨⇨B
⇦⇦B
⇨B
⇨B
C + A
⇨C + A
⇨⇨C + A
⇦⇦C + A
⇩⇨B
⇗C
⇨⇩C
⇨B + C

LES PROJECTIONS

Au corps à corps B + A
Au corps à corps dans le dos de l'adversaire B + A

LES ATTAQUES AU SOL

⇘B
⇩C

LES CONTRES

Pour contrer un coup de pied ⇗B

Coup de doigt au ventre (diagonale Bas/Avant + B).

Coup de pied circulaire au ventre (diagonale Haut/Avant + C, C).

LION

Vrai nom : Léon
Origine : Saint-Lou-la-Forêt
Passe-temps : S'entraîner avec sa mante religieuse. Lion est issu d'une des plus riches familles françaises. C'est un fils à papa, eh oui ! Mais une fois en tenue de combat, je défie quiconque de le traiter de la sorte...

LES ENCHAINEMENTS

BC
BB
BBB
⇘BB
⇘BB
⇗BB
⇩CC + A
⇘C + A
⇨⇨C + A
⇩⇩C
A⇨B
A⇘B

LES ESQUIVES

⇘A
⇗A

LES COUPS SPÉCIAUX

⇘B
⇘B
⇨B
⇩B
⇦B
⇗B
⇨⇨B
B + A
⇘B + A
⇨B + A
⇨C
⇩CC
⇩C + A

LES PROJECTIONS

Au corps à corps B + A
Au corps à corps dans le dos de l'adversaire B + A
Au corps à corps ⇦B + C
Au corps à corps ⇨⇨B + A
Au corps à corps ⇨⇘⇩⇗⇦B + A

JEFFRY

Vrai nom : Roger
Origine : Bondoufle
Passe-temps : La pêche, la nature. Ce qu'il déteste le plus, ce sont les requins depuis que son bateau a été un jour coulé par l'un d'entre eux. Il aimerait beaucoup remporter le tournoi, ce qui lui permettrait, de reconstruire une barque toute neuve.

LES ENCHAINEMENTS

BC
BB
BBB
⇘BB
⇨⇨BB

LES COUPS SPÉCIAUX

⇘B
⇘B
⇨⇨B
⇨B
⇨B⇨B
⇩C
⇩C + B
⇨C
⇦⇘B
⇨⇨C
⇨⇩C
⇗⇨B + C
⇦⇦B
⇨B + C
B + C + A
⇩B + C

LES PROJECTIONS

Au corps à corps B + A
Au corps à corps ⇨B
Au corps à corps ⇨B + A
Au corps à corps ⇘⇘B + C
Au corps à corps, l'adversaire accroupi ⇩B
Au corps à corps, l'adversaire accroupi ⇘B + C + A
Au corps à corps, l'adversaire accroupi ⇩⇨C
Au corps à corps ⇦⇨⇨B + C + A
Au corps à corps ⇦⇨B + C puis ⇨B + C puis ⇨B + C
Au corps à corps ⇨B + C

LES ATTAQUES AU SOL

⇘C

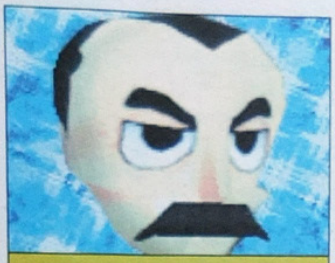
Coup de poing marteau (maintenir diagonale bas/avant + B).

Le spécial Lava Moor : le coup de fesses (A + B + C).

EN RÉSUMÉ

J'AI TOUJOURS ESTIMÉ LES «VIRTUA FIGHTER» COMME ÉTANT LA RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE JEUX DE COMBAT, ET C'EST TOUJOURS VRAI AUJOURD'HUI. BIEN QUE L'ON ATTENDAIT UN VF KIDS AVEC PLEIN DE NOUVEAUTÉS, CE QUI N'EST PAS LE CAS, LE JEU RESTE EXCELLENT. MAIS ÉVIDEMMENT, LES POSSESSEURS DE VF2 N'Y TROUVERONT CEPENDANT PAS BEAUCOUP D'INTÉRÊT, LES COUPS ÉTANT IDENTIQUES.

Virtua Fighter Kids



LAU

Vrai nom : Raoul
Origine : Toussus-le-Noble
Passe-temps : La cuisine dynamique... Lau est un peu inconscient lorsqu'il veut faire plaisir à ses amis. Attaché à ses fourneaux, ses préparations culinaires ont tout l'aspect d'un combat. Mais contre qui se bat-il ? Les légumes ?

LES ENCHAINEMENTS

BC
BB
BBC
BBB
BBBC
BBB ↓ C
BBB ↘ C
B puis C + A
B puis ↓ C + A
↘ BB
↘ BBC
↘ BBB
↘ BBBC
↘ BBB ↓ C
↘ BBB ↘ C

LES COUPS SPÉCIAUX

↘ B
↘ B
⇨ B
C + A
↓ C + A
↘ C
↘ ↘ B
↗ B
⇨ C
⇨ ↓ C
↗ C
↗ C + A

LES PROJECTIONS

Au corps à corps B + A
Au corps à corps ⇦ B
Au corps à corps ⇦ ⇨ B
Au corps à corps ⇦ ↓ B + A

LES ATTAQUES AU SOL

↘ C

Le remue-méninges : coup de pied retourné à la tête (C + A).

Le brise-côtes : coup de coude dans le ventre (Avant + B).

La dernière séance : projection (au corps à corps, A + B).

KAGE

Vrai nom : Luc
Origine : Pontault-Combault
Passe-temps : le Majhong, quand il gagne... Personne n'aime perdre et Kage encore moins. Mauvais joueur, il perd facilement son calme, balançant ses deux pieds dans le visage de ses compagnons de jeu ! Allez, on lui pardonne, il est encore jeune...

LES ENCHAINEMENTS

BC
BB
BBC
BBB
BBBC
BBB ↘ C
↓ ⇨ B + C B + C
⇦ ⇨ B + C B + C
↓ B + C B + C

LES COUPS SPÉCIAUX

⇨ B
↓ ⇨ C
⇨ ⇨ C
↘ C
↘ C + A
↓ C + A
⇦ ↗ ↓ ↘ ⇨ C
⇨ ↘ ↓ ↗ ⇦ C
⇨ ⇨ B + C + A
↗ B
⇦ C + A
⇨ ⇨ C + A
⇦ ↗ ↓ C
⇦ ↗ ↓ ↘ ⇨ B
⇦ ↗ ↓ ↘ ⇨ B + C + A
↗ ⇨ ↓ ↘ ↗ ⇦ B
⇨ ↘ ↓ ↗ ⇦ B + C
↓ ⇨ B + C
↓ B + C

LES PROJECTIONS

Au corps à corps B + A
Au corps à corps dans le dos de l'adversaire B + A
Au corps à corps ⇦ B
Au corps à corps B + C + A
Au corps à corps ⇦ ⇨ B

LES ATTAQUES AU SOL

↘ C

LES CONTRES

↓ B

Flip avec coup de pied (diagonale Haut/Arrière + C).

AKIRA

Vrai nom : Basile
Origine : Moissy-Cramayel
Passe-temps : le karaté, à toute heure... Akira s'entraîne, s'entraîne, s'entraîne, toujours et encore. Reconnu partout à travers le monde, des challengers viennent le défier en combat pour tester leur valeur. Un test qui finit très mal pour certains d'entre eux, trop sûrs de leur force...

LES ENCHAINEMENTS

BB
BC
⇨ B + A
⇦ B + A
↓ B + A
↗ B + A
⇦ ↓ B + A

LES COUPS SPÉCIAUX

⇨ B
⇨ ⇨ C
⇨ ⇨ CC
⇨ ⇨ B
↓ ⇨ B
⇦ ⇨ ⇨ B + C
⇨ ⇨ ⇨ B
↓ ⇦ ⇨ B

LES PROJECTIONS

Au corps à corps B + A
Au corps à corps ↗ ⇨ B
Au corps à corps ⇦ ↘ B + C
Au corps à corps ↘ ↘ B
Au corps à corps ⇨ ⇦ ⇨ B + C
Au corps à corps B + C + A puis ⇦ ↘ B + C puis ⇦ B ou ⇨ B

LES ATTAQUES AU SOL

↘ B

LES CONTRES

Pour contrer un coup à la tête A ⇦ B
Pour contrer un coup au buste A ↗ B
Pour contrer un coup aux jambes A ↓ B

Coup de pied circulaire facial (C + A).

Double coup de pied sauté à la tête (Avant, Avant, C, C).

DURAL

Vrai nom : Roswell
Origine : extraterrestre
Passe-temps : demandez à Jacques Pradel.....

Lorsque vous jouerez avec Dural, vous aurez une version argentée du boss.

L'arrache-dentier : coup de pied facial (C + A).

PAI

Vrai nom : Emilie
Origine : Sucy-en-Brie
Passe-temps : faire du cinéma, tranquille... Pai est une star de cinéma d'action. Très mignonne, elle attire les regards de tous les gens sur le plateau, ce qui ne lui plaît pas du tout, surtout lorsqu'ils en ont la salive à la bouche. Beurk !

LES ENCHAINEMENTS

BC
BB
BBC
BBB
BBBC
BBB ↓ C
BBB ↘ C
B puis C + A
B puis ↓ C + A

LES COUPS SPÉCIAUX

C + A
↓ C + A
↘ C
↘ B
⇦ ⇦ B
⇨ C
⇨ ⇨ C
↗ C
↗ CC
⇦ C + A
⇨ B + C + A

LES PROJECTIONS

Au corps à corps B + A
Au corps à corps ⇦ ⇨ B
Au corps à corps ⇨ ⇩ B
Au corps à corps ⇨ ⇨ B + C
Au corps à corps ⇦ ⇩ B + A

LES ATTAQUES AU SOL

↘ B

LES CONTRES

⇦ B
↗ B

Complétez votre collection !

LES HORS-SÉRIES

H 1

H 2

H 3

Virtua Fighter Kids

GENRE : COMBAT ▸ **ÉDITEUR :** SEGA ▸ **AUTRES STANDARDS :** NON ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 4 ▸ **NOMBRE DE PERSONNAGES :** 11 (DURAL INCLUSE) ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ou 2 ▸ **CONTINUES :** OUI ▸ **SAUVEGARDE DES SCORES :** OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 18/20

92%

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à MEGAPRESS • Réassort • 6, Bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE (les N°1 et 2 sont épuisés)
(Les N° 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

Au prix de 40F l'unité (France-Port compris)
Au prix de 50F l'unité (Étranger-Port compris)

(à multiplier par le nb. d'e commandés)

Nom..... **Prénom**.....

Adresse.....

Code Postal..... **Ville**..... **Age**.....

J'ai une ☐ Saturn ☐ Megadrive ☐ Master System ☐ Mega CD ☐ Game G

N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Je joins un chèque de.....**F à l'ordre de MEGAFORCE**

Blazing Dragons

SATURN EUROPÉENNE

L'humour de Terry Jones, des Monty Python, est connu dans le monde entier et quand on sait qu'il n'est pas pour rien dans ce jeu d'aventure, vous pouvez vous attendre aux pires crises de rire que vous ayez jamais eues !

Le roi vous a donné une mission importante, faire la vaisselle ! À l'aide du balai, d'un chandelier et de votre pyjama, vous venez d'inventer une machine à laver la vaisselle…

Avez-vous pensé à prendre un haricot géant ? Un lopin de terre très fertile à côté du château serait bien pour le planter. D'ailleurs, c'est là que le roi fait pousser ses tomates.

En plus des discussions dans lesquelles vous n'intervenez pas, vous aurez parfois la possibilité de poser des questions en les choisissant à l'aide de votre curseur.

EN RÉSUMÉ

SURPRENANT, VOILÀ LE MOT QUI RÉSUME PARFAITEMENT CE JEU ENTIÈREMENT EN FRANÇAIS. DE L'AVENTURE, DE L'ACTION ET UNE TARTINE D'HUMOUR QU'ON GRIGNOTE AVEC UN PLAISIR IMMENSE. UN JEU QUI SERAIT PRESQUE PARFAIT S'IL N'AVAIT PAS UNE INTERFACE UN PEU VIEILLOTTE. LES FANS DES MONTY PYTHON Y TROUVERONT VRAIMENT LEUR BONHEUR, D'AUTANT PLUS QUE LES VOIX FRANÇAISES (QUI REPRENNENT ALF, STALLONE...) ONT ÉTÉ JUDICIEUSEMENT CHOISIES.

FRANCIS

"Je suis trop vieux pour ça, maudits soient ces humains, ils sont encore en train d'attaquer les mines royales ! Chevaliers de la Table carrée, défendez nos bijoux de famille !" Blazing Dragons démarre en trombe et je ne vous parle même pas de l'ambiance sonore assez délirante. Pour vous dire, l'époque est plutôt moyenâgeuse et pourtant, on entend une sirène d'alarme (on la voit aussi), de même que le ronronnement d'un moteur de voiture. Dans les graphismes et dans les dialogues, on retrouve aussi ce mélange de temporel. C'est typique des Monty, et c'est fendard !!!

Plus drôle, ça n'existe pas

S'il devait y avoir une note pour l'humour, ce serait un 20 sur 20 et je veux rassurer immédiatement tout le monde, le jeu est entièrement en français. L'ambiance sonore frôle la perfection. Les intonations de voix sont parfaites, un vrai théâtre, et certains personnages ont même des accents, genre l'Italien qui tient la pizzeria du coin ou le syndicaliste marseillais. Bref, du jamais vu. Les blagues elles-mêmes, les tournures de phrases, les "insultes", tout est mortel. Et puis, il faut également parler des graphismes. C'est du dessin de grand art, en quelque sorte, avec des couleurs plus ou moins pastel et plein de détails partout, des reflets de lumières, etc. C'est très beau. Enfin, l'aventure en elle-même est très intéressante, avec des discussions, des objets à trouver, à échanger, à utiliser, voire à assembler, ainsi que des tonnes d'actions bidonnantes. Jusque-là, c'est presque parfait.

Vous dirigez ce personnage. Vous voilà dans votre chambre. Mince, elle ressemble tout à fait à la mienne…

MATCH CONTRE CASPER

JE CROIS QUE L'ORIGINALITÉ ET SURTOUT L'HUMOUR OMNIPRÉSENT DE BLAZING DRAGONS SONT TROP AGRÉABLES POUR QU'ON NE PRÉFÈRE PAS CE JEU. VOUS VOUS SURPRENDREZ À RIRE À TOUT BOUT DE CHAMP ET C'EST CE QUI LUI FAIT REMPORTER CE MATCH.

+

OH LA LA, LES TEXTES ET LES PAROLES ! C'EST TORDANT DE RIRE. L'HUMOUR EST TRÈS PUISSANT. EN PLUS, LES INTONATIONS DE VOIX SONT SUPER BIEN FAITES.

UN PEU PLUS D'ANIMATION ET UNE INTERFACE DE JEU PLUS DIRECTE AURAIENT ÉTÉ BIENVENUS.

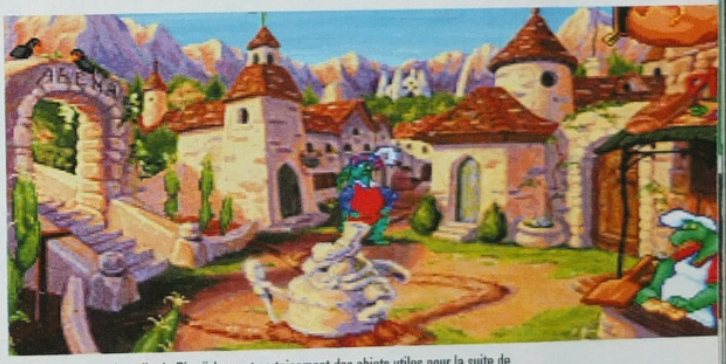
Une fois en possession de la carte de la région, vous serez en mesure de voyager en dehors du château.

DE L'ACTION AUSSI !!!

Trouvez le moyen de libérer le chevalier du roi de cet asile de fous. Les discussions avec les cinglés sont excellentes !

Voilà une petite épreuve d'action. À l'aide de la "chatapulte", envoyez un petit chat dans la figure des bonshommes. Oups, trop haut, le chat s'est écrasé ! Miaou…

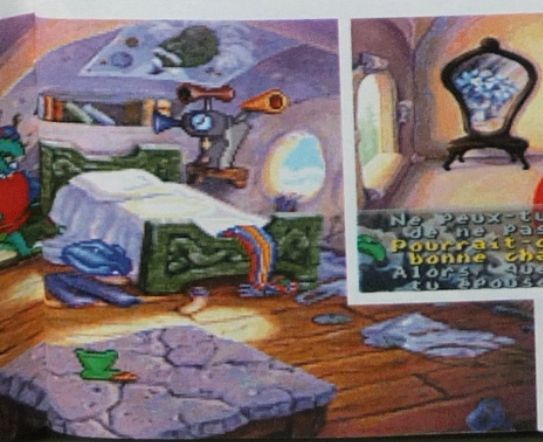
Un cours de danse privé ? Chaque touche de la manette correspond à un mouvement…

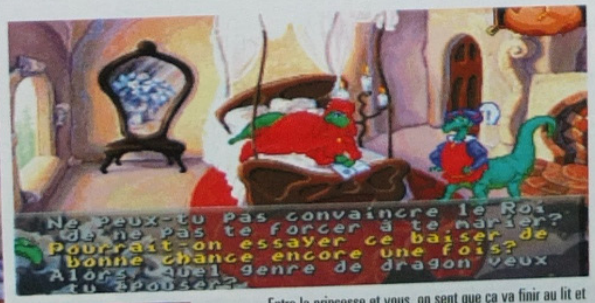


Le maïs, ainsi que la pelle du Pizzaïolo, sont certainement des objets utiles pour la suite de l'aventure. Mais pour l'instant, vous ne savez pas comment vous en emparer.

Un système de jeu particulier

Dans Blazing Dragons, vous ne déplacez pas réellement votre personnage. C'est du Click & Point. En fait, vous avez un curseur auquel vous pouvez donner des formes différentes, et c'est ce curseur que vous déplacez. Vous voulez avoir une information sur un objet, transformez le curseur en œil et cliquez sur l'objet en question. De même, le curseur pourra prendre la forme d'une botte pour ordonner à votre personnage d'avancer dans une direction, d'une main pour prendre ou utiliser quelque chose et d'une bouche pour discuter. Le curseur se déplace bien sur l'écran. La maniabilité est bonne. Il aurait été possible de faire mieux, en adoptant le système du jeu Casper par exemple… Étrangement, dans ces deux jeux, il faut patienter pour que les nouveaux décors se chargent. On patiente plus souvent dans Blazing Dragons qui est en fait un jeu d'aventure écran par écran. Au niveau de l'animation, un scrolling aurait été plus sympathique ! Le jeu est tout de même bien vivant avec des personnages en activité ainsi que des mouvements dans le décor. ■





Entre la princesse et vous, on sent que ça va finir au lit et d'ailleurs on fera tout pour !!! Enfin, avant, il faut trouver le moyen de devenir chevalier et de remporter le tournoi pour avoir l'honneur de la demander en épousailles…

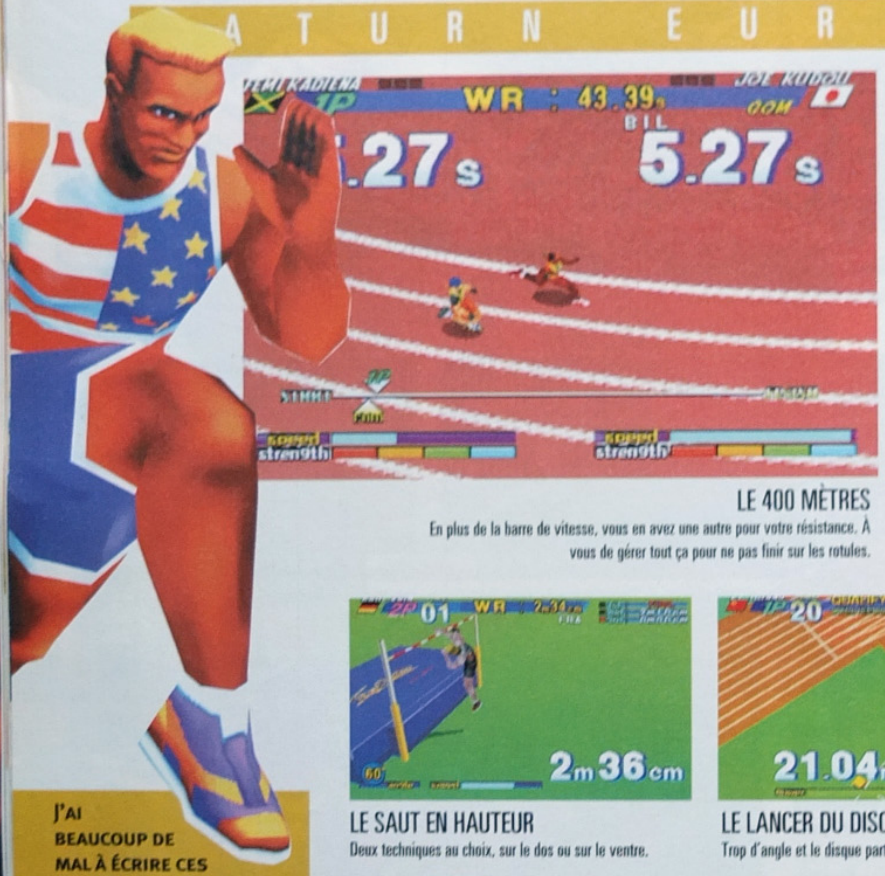
GENRE : AVENTURE ▸ ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS ▸ EXISTE SUR : PLAYSTATION, 3 DO ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : N.C. ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 19/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 18/20

89%

Athlete Kings

SATURN EUROPÉENNE



LE 400 MÈTRES
En plus de la barre de vitesse, vous en avez une autre pour votre résistance. À vous de gérer tout ça pour ne pas finir sur les rotules.

Athlete Kings est en réalité la conversion du jeu Decathlete sur borne d'arcade, à la différence près qu'il ne se joue pas à quatre mais à deux. Pour le reste, c'est fifty-fifty, alors accrochez-vous à vos manettes !

FRANCIS

LE SAUT EN HAUTEUR
Deux techniques au choix, sur le dos ou sur le ventre.

LE LANCER DU DISQUE
Trop d'angle et le disque part trop haut.

J'AI BEAUCOUP DE MAL À ÉCRIRE CES QUELQUES LIGNES, MES DOIGTS ÉTANT COUVERTS D'AMPOULES... ATHLETE KING EST MAGNIFIQUEMENT RÉALISÉ ET TRÈS ACCESSIBLE ! SEUL ET PLUS ENCORE À DEUX, VOUS Y JOUEREZ PLUS DE TEMPS QU'IL N'EST PERMIS.

EN RÉSUMÉ

Le décathlon est un ensemble de dix épreuves

disputées sur deux jours dans un ordre particulier, le vainqueur étant celui qui a totalisé le plus grand nombre de points à l'issue de la compétition. Du fait de la variété des épreuves : sauts, sprints, lancers, courses d'endurance, les athlètes doivent être bons à tous les niveaux mais ne sont naturellement pas aussi performants qu'un pur sprinter ou qu'un athlète entraîné pour le seul saut en hauteur. Dans Athlete Kings, vous avez donc le choix entre huit sportifs. Deux d'entre eux sont faits sur mesure pour le décathlon. Quant aux autres, ils sont plus spécialisés dans telle ou telle épreuve. Suivant le mode de jeu choisi, Décathlon ou Arcade, vous aurez la possibilité soit d'essayer de remporter le décathlon, soit de tenter de devenir recordman ou recordwoman mondial dans les disciplines pour lesquelles votre personnage est spécialisé. En plus de ces deux modes de jeu, vous pourrez vous entraîner aux épreuves de votre choix, mais si vous battez un record, celui-ci ne sera pas enregistré ! En mode Arcade, vous pourrez choisir le niveau de difficulté ainsi que le nombre d'essais (1 à 3). Plus la difficulté sera élevée, plus vous devrez réaliser une bonne performance pour vous qualifier à l'épreuve suivante.

LE 110 METRES HAIES
Si vous heurtez une haie, vous éviterez la chute de justesse mais perdrez énormément de temps.

Vive la haute résolution !

C'est la démo, là ? Non, non, c'est le jeu !!! Athlete Kings est entièrement en haute résolution et le résultat est fantastique. Les décors et surtout les personnages sont extrêmement beaux, texturés de partout, ce qui leur donne un réalisme inégalé à ce jour. Et puis l'animation, ultra-fluide, se rapproche bien des véritables gestes des athlètes, il suffit de les voir se préparer dans les starting-blocks, de les regarder franchir les haies ou encore de les suivre dans leurs sauts à la perche... On s'y croit réellement, d'autant que les athlètes expriment en public leur joie ou leur mécontentement en fonction de leurs performances. Enfin, toujours en ce qui concerne l'animation, il faut savoir que l'ordinateur effectue de lui-même des mouvements de caméra pour vous faire découvrir les épreuves de façon très variée et même différentes d'un

+

C'EST TELLEMENT BEAU ET RÉALISTE QU'ON S'Y CROIRAIT. LE CHALLENGE EST DE PREMIER ORDRE.

–

ON AIMERAIT POUVOIR SE CONFRONTER À PLUS D'UN JOUEURS.

LES ATHLÈTES

Ils sont huit, représentant chacun un pays. De morphologie différente, ils sont plus ou moins efficaces dans telle ou telle discipline. Choisissez bien !

LE LANCER DU POIDS

Ce Russe a tous les atouts pour battre le record du monde. Regardez un peu sa corpulence !

LE SAUT À LA PERCHE

En plus de la difficulté de la technique du saut, vous devrez choisir vous-même la hauteur de la barre. À deux joueurs, c'est toute une stratégie qui s'instaure.

LE LANCER DU JAVELOT

L'ordinateur vous fera découvrir les épreuves dans de multiples angles de vue, selon son bon vouloir.

essai à l'autre. Tout est fait pour votre plus grand plaisir et l'ambiance est là aussi pour vous faire revivre l'émotion d'une grande compétition ! Enfin, et ce n'est pas la moindre des choses, le jeu est agréable à manier. Évidemment, ça use les doigts, mais ce qu'il faut savoir, c'est que d'une part les athlètes répondent au doigt et à l'œil grâce à une utilisation facile (on choisit ses touches, il est même possible d'appuyer sur plusieurs touches à la fois pour intensifier l'accélération), et que d'autre part, les techniques mises en œuvre, bien que simples en apparence, ne manquent pas de subtilité, donc d'intérêt. L'idéal quoi ! De plus, certaines épreuves, comme le saut en hauteur ou à la perche, incluent une variable supplémentaire à la compétition qui est en quelque sorte le bluff ou l'intimidation. En effet, vous choisissez vous-même la hauteur des barres et pouvez par exemple pousser l'adversaire à tenter une barre très haute dès le début, au risque de rater tous ses sauts, car il ne pourra pas baisser la barre par la suite. En somme, un jeu passion-

LE SAUT EN LONGUEUR

Pour cette épreuve il vous faudra de la vitesse, un bon angle d'attaque, un appel de pied le plus près possible de la latte et un coup de reins final pour allonger les jambes le plus loin possible.

LE 1 500 MÈTRES

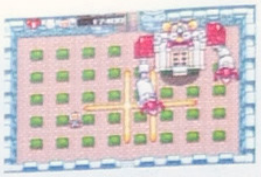
Une épreuve usante dans laquelle vous devrez zigzaguer entre les autres concurrents. Ne vous laissez pas bloquer et tentez de garder la corde pour laisser le moins de distance possible.

Les épreuves sont très bien expliquées et la maniabilité très aisée.

GENRE : SIMULATION D'ATHLÉTISME ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ EXISTE SUR : ARCADE ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4 ▸ NOMBRE D'ÉPREUVES : 10 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRÊT : 18/20

92%



À chaque fin de monde, vous rencontrerez un boss. Ils seront faciles à battre si vous avez récupéré des armes auparavant, mais avec une seule bombe, il faut être malin.

Lorsque vous détruirez un bloc, vous pouvez trouver un item comme ici. Notez au passage que dans le mode Story, l'objectif est de détruire les lampadaires rouges.

Bomberman

SATURN JAPONAISE

Un titre désormais classique arrive aujourd'hui par les filiales import sur Saturn : Bomberman. C'est probablement l'un des jeux qui a le plus marqué les esprits, au même titre qu'un Micro Machines, qu'un Tetris ou encore un Puyo Puyo. Pourquoi ? Parce que ce jeu rend fou !

LAURENT

EN RÉSUMÉ

AGRÉABLE SEUL, DÉMONIAQUE À PLUSIEURS JOUEURS, CE TITRE D'HUDSON, COMME BON NOMBRE DE JEUX DU GENRE, TIRE SA FORCE DE SON MODE BATTLE. TECHNIQUEMENT PAUVRE, ET PÉCHANT PAR SON EXCÈS DE FIORITURES, IL EST TOUTEFOIS D'UN INTÉRÊT ET D'UNE DURÉE DE VIE GIGANTESQUE. C'EST POURQUOI, SI VOUS LE CROISEZ EN BOUTIQUE, VOUS AVEZ LE DROIT DE LE PRENDRE.

Bomberman, chez nos amis japonais, c'est une folie, à tel point qu'à l'instar de Virtua Fighter, on trouve de nombreux T-Shirts, casquettes, stylos ou autres gadgets à l'effigie des personnages de Bomberman. La raison de ce succès tient en deux mots : simplicité et intérêt.

À plusieurs joueurs, comme ici à huit, il faut bien regarder partout avant de s'avancer. Sous peine de cramer dans l'explosion d'une bombe laissée là par un adversaire.

Mieux qu'à Alger

Dans Bomberman, l'aire de jeu est quadrillée par des blocs (destructibles pour certains) ainsi que par des ennemis, plus ou moins nombreux. But du jeu : exploser, en posant une bombe, les blocs destructibles, et ainsi accéder aux nombreux items, et, accessoirement, à la sortie. Le danger : les ennemis bien sûr, mais aussi vos bombes, qui peuvent vous toucher, si jamais vous ne vous mettez pas à l'abri. Mais pour égayer tout ça, vous pourrez récupérer de nombreux items fort utiles : une bombe (qui vous permet de déposer une bombe supplémentaire), une flamme, qui donnera plus de puissance à vos armes... Certains sont très utiles, puisqu'ils vous permettent par exemple de chevaucher un petit dinosaure, de donner des coups de pied dans les bombes, ou encore de les attraper et de les renvoyer à l'expéditeur, mais d'autres n'étaient pas indispensables. Bref, avec un très grand nombre de niveaux, le jeu ne manque pas de durée de vie. Mais sa grande force, c'est le mode Battle, qui tourne vite à l'enfer et aux explosions en chaîne, puisque vous pouvez jouer à 10 joueurs en simultané. Je vous jure que les copains, les vrais, on les reconnaît vite... Mais si la folie du jeu séduit vite, l'aspect technique est quant à lui décevant. Hudson ayant oublié de l'adapter aux capacités d'une 32 bits. Mais vous me direz que dans ce genre de jeu, l'intérêt n'est pas dans les graphismes. Ce à quoi je réponds par l'affirmative. Donc, malgré sa laideur, Bomberman est un bon jeu, pour peu que vous disposiez de neuf potes, de 10 manettes, et de deux quadrupleurs. Simple ! ■

Certains items vous permettront de lâcher plusieurs bombes, ce qui entraînera des explosions en chaîne. Mais méfiez de ces espèces de morbaques, qui prennent les bombes et les balancent.

Voici le mode Master, dans lequel vous n'aurez qu'une vie pour faire un max de niveaux. Objectif de la manœuvre : aller le plus loin possible.

GENRE : ARCADE ▸ ÉDITEUR : HUDSON SOFT ▸ EXISTE SUR : SNIN, MD ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : NC ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 10 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : OUI

SON : 13/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 11/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 17/20

87%

Skeleton Warriors

SATURN EUROPÉENNE

Il faut bien des jeux dans lesquels il n'y ait pas trop à réfléchir et où votre rage au combat compte plus que toute autre chose. "Marche ou crève", telle est la devise de ce jeu purement d'action.

Ce traître, là-bas, sur le pont, va vous lancer des pierres si vous restez au même endroit.

FRANCIS

En plus de votre épée tranchante, vous pouvez lancer dans toutes les directions des boules de feu qui rebondissent même sur les murs.

Dans le genre "effets sympathiques", votre personnage apparaît plus petit que d'habitude. Merci Monsieur zoom !

TRÈS AGRÉABLE À MANIER, ON NE RECHIGNE PAS À JOUER ET À MASSACRER LES TONNES D'ENNEMIS QUI NOUS ARRIVENT DESSUS. ET PUIS LA RÉALISATION TECHNIQUE, PRISE EN GÉNÉRAL, EST PLUS QUE CORRECTE. CELA AURAIT PU DONNER UN MEILLEUR RÉSULTAT SI L'INTÉRÊT AVAIT ÉTÉ UN PEU PLUS POUSSÉ.

EN RÉSUMÉ

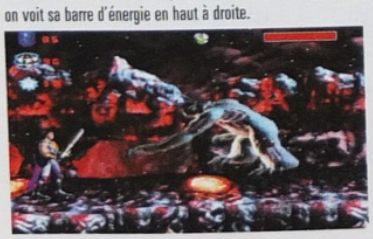
Il n'est pas pires ennemis

à combattre que les squelettes, surtout lorsqu'ils ont la fâcheuse capacité de se reconstituer même après que leurs os aient été dispersés aux quatre coins de l'écran. Non seulement vos ennemis jaillissent de toutes parts, mais en plus, il renaissent de leurs cendres si vous avez le malheur de ne pas récupérer leur âme à temps ! Original non ? Et l'effet est des plus spectaculaires...

Un massacre continuel

C'est simple, vous n'aurez pas un instant de répit. En plus de la loi du nombre en leur faveur, les ennemis sont très variés et vous aurez même affaire à des singes agiles... comme des singes ! Grâce à une maniabilité vraiment facile d'accès, on s'amuse énormément à rentrer dans le tas. Il faut dire que notre personnage, non content d'être très bien animé, n'est pas manchot. Armé d'une longue épée, il peut l'utiliser dans tous les sens. Comme elle réagit à la moindre sollicitation du paddle, on accomplit tout ce que l'on veut à une vitesse folle. Les ennemis sont complètement écrabouillés ! En récoltant les âmes des ennemis, qui sont en réalité des options, vous pourrez augmenter votre énergie, gagner plus de boules de feu, voire obtenir des tirs triples. Très maniable, le jeu est de surcroît particulièrement bien accompagné par de belles musiques qui collent bien à l'action et par un bon lot d'effets sonores, dont le bruit sympathique des squelettes qui se disloquent. Une ambiance très réussie. Entre certains niveaux s'intercalent également des scènes de Shoot'Em Up sur un scooter de l'espace. Là, en revanche, le fun est un peu moins présent car le vaisseau est mal restitué et la sensation de vol est peu naturelle. Mais c'est toujours mieux que rien, ça permet de varier les épreuves et d'apporter un peu plus d'intérêt au jeu qui se limiterait sinon à un "rentre-dedans", bête et méchant. Deux mots pour finir : on est en général assez agréablement surpris par les graphismes, les effets de brume, la neige qui tombe, les fonds d'écran et les textures ; et l'animation n'est pas mal du tout, spectaculaire, avec des décors en perspective et des zooms. Enfin, vous aurez droit à de très belles séquences cinématiques entre les niveaux. ■

Booouh ! un monstre des neiges ! C'est le premier Boss. Et on voit sa barre d'énergie en haut à droite.



Petite épreuve de navigation sur votre scooter de l'espace. Ramassez les étoiles tout en combattant d'autres scooters.

Des squelettes qui se prennent pour des cow-boys, chapeau et revolver à l'appui. Mais vous êtes plus intelligent et vous vous baissez.

GENRE : BEAT'EM UP/SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : VIRGIN ▸ EXISTE SUR : PLAYSTATION ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : N.C. ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : NON

SON : 18/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 14/20

85%

Bust a Move 2

SATURN EUROPÉENNE

À deux, chaque bille que vous éliminez est envoyéé à l'adversaire. Un principle simple mais efficace pour s'éclater.

Truc bien sympa : l'éditeur de niveaux, qui permet de créer les niveaux les plus durs pour les potes.

Les bons vieux jeux sont en train de prouver au reste du monde qu'ils peuvent procurer autant de plaisir, si ce n'est plus, que les polygones 3D mappés calculés en temps réel. Bomberman le laissait présager, Bust a Move 2 le prouve.

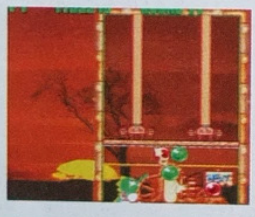
LAURENT

Bust a Move, c'est simple comme bonjour :

il suffit d'aligner trois boules de même couleur, et de faire disparaître le plus vite possible toutes celles présentes à l'écran avant que le plafond ne vous écrase. Mais dans la réalisation, c'est beaucoup moins évident que ça.

Attention, réflexes !

Ce jeu nécessite beaucoup de présence d'esprit. Non, ça ne veut pas dire qu'il faut jouer dans une maison hantée, mais bien évidemment que pour réussir une carrière de «Bust a moviste», il faut réfléchir vite et bien. Dans les très nombreux niveaux que compte le jeu, il ne faut pas envoyer les boules au hasard. Il faut d'abord viser (vous pouvez les envoyer directement ou par rebond), mais surtout les envoyer au bon endroit. Ce qui n'est pas toujours facile à repérer. C'est pourquoi il faut toujours voir si un gros tas de boules n'est pas accroché à plusieurs boules d'une même couleur. Si c'est le cas, il suffit alors de balancer une bille de la même couleur, et tout se pétera la figure. Bref, le jeu se résume à faire des «grappes», grosses si possibles, et ce, surtout lorsque vous jouerez à deux. C'est d'ailleurs une nouvelle fois à deux joueurs que ce genre de jeu se montre le plus savoureux. Mais dans tous les cas, il demande de l'entraînement, car si les manipulations sont simples, il faut du temps pour arriver à ses fins. Quoi qu'il en soit, l'intérêt du jeu n'est plus à prouver, et si on peut regretter le léger «retard» dans le lancement de la boule, ainsi que des musiques gavantes et des décors qui bouffent les couleurs, on s'amuse quand même beaucoup avec ce titre. Juste une précision : le jeu comprend Bust a Move 2 et 2X, ce dernier étant plus fourni en modes de jeu. Sans compter les petits niveaux cachés et l'éditeur de niveaux... ■

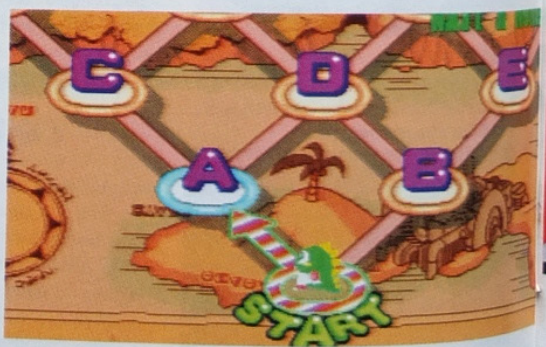


Lorsque vous jouerez, vous devrez faire vite, puisque le «plafond» descend au fur et mesure . Si une bille descend sous le plancher, c'est fini pour vous.

NON SEULEMENT LE JEU DEMANDE DE L'ADRESSE (ET DONC DE L'ENTRAÎNEMENT), MAIS AUSSI DES RÉFLEXES. C'EST UN BON SOFT, PRENANT, ET VRAIMENT PASSIONNANT À DEUX JOUEURS. MAIS QU'AVAIT DONC BESOIN TAITO DE METTRE DES DÉCORS DE FOND ET DES MUSIQUES AUSSI POURRIS ? JE VOUS LE DEMANDE... MAIS MALGRÉ TOUT, LE JEU VAUT SON PESANT DE CACAHUÈTES.

EN RÉSUMÉ

Si vous parvenez à mettre une troisième boule jaune tout en haut, alors la grappe tombera entièrement, et la victoire sera acquise.



Lorsque vous jouerez seul, vous pourrez choisir votre chemin après chaque niveau. Pour accéder aux niveaux cachés, il faut aller jusqu'au point d'interrogation situé tout en haut.

Parfois, vous rencontrerez des billes comme celle-ci. Lorsque vous envoyez une bille de couleur dessus, elle éliminera toutes les boules de la même couleur.

GENRE : PUZZLE ▸ ÉDITEUR : TAITO ▸ EXISTE SUR : PLAYSTATION, ARCADE ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 25 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 12/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 10/20
MANIABILITE : 15/20
INTERET : 16/20

84%

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;

– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAY STATION

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Voici la nouvelle PRO ACTION REPLAY pour PlayStation. Se branchant sur la prise située à l'arrière de votre console, elle permet d'obtenir les vies, l'énergie, les armes... à l'infini, grâce à sa bibliothèque de centaines de codes déjà intégrés. Vous avez aussi la possibilité de saisir vous-même de nouveaux codes que vous trouverez dans vos mags préférés. De plus, pas besoin de saisir les codes à chaque allumage de la console : une seule fois suffit puisque vous pouvez sauvegarder vos nouveaux codes sur la cartouche ACTION REPLAY ! Attention : cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes.

MEGA-CD

PRO CDX pour MEGA-CD

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Cette interface s'enclenche simplement dans le port cartouche de votre console et vous permet de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY, pour GAME GEAR, pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.

SATURN

PRO ACTION REPLAY pour SATURN : "3 en 1" !

Avec cette nouvelle cartouche, qui cumule les fonctions d'adaptateur universel (qui permet donc de lire tous les CD Saturn quels que soient leurs pays d'origine), de cartouche de sauvegarde, mais aussi d'Action Replay, vous pourrez avoir des vies, de l'énergie, des armes à l'infini pour plus d'une trentaine des meilleurs titres existants et cela, grâce à sa base de données intégrée. Attention, cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes, mais de saisir ceux que vous retrouverez dans vos magazines préférés.

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL" et sont totalement indépendants des fabriquants des matériels sur lesquels ils s'adaptent.

SUPER NINTENDO, GAMEBOY © NINTENDO
MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGADRIVE, SATURN © SEGA
PLAYSTATION © SONY
PRO ACTION REPLAY © DATEL

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier). À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATPRO (Action Replay pour Saturn) = 349,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PSPRO (A.R. pour PlayStation) = 369,00 FF (+35 FF de port*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé. Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : ..... AGE : ..... CONSOLE(S) : .....

C.P. : ..... VILLE : .....

Je joins un chèque de .....FF à l'ordre de MEGAPRESS.

Baissez l'interrupteur au bon moment pour électrocuter tout ce petit monde.

Bugs Bunny in Double Trouble

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Bugs Bunny, Daffy Duck, Sam le Pirate, le Coyote, Elmer Fudd, Marvin le Martien, ça «cartoon» dans la Megadrive ! Préparez-vous à découvrir huit niveaux, tous inspirés de vrais dessins animés...

FRANCIS

Olé ! Contrairement à la version Game Gear, ce n'est pas un lion qui rode dans l'arène, mais bel et bien un taureau dans la force de l'âge.

Voilà Bugs Bunny sur un scouter de l'espace, faisant les pires cabrioles pour attraper des boîtes nucléaires et éviter l'écrasement facial contre des météorites.

EN RÉSUMÉ

Y'A PAS À DIRE, BUGS BUNNY EST TOUJOURS AUSSI SYMPATHIQUE À JOUER. ON RETROUVE DANS CE SOFT TOUTE L'AMBIANCE ET L'HUMOUR DES DESSINS ANIMÉS ET ÇA FAIT VRAIMENT PLAISIR. TECHNIQUEMENT RÉUSSI, LE JEU NE MANQUE PAS D'INTÉRÊT NON PLUS AVEC DES NIVEAUX TRÈS VARIÉS.

Changez de tapis volant avant qu'il ne tombe en panne !

Actionnez les différents leviers pour faire entrer les lions dans leur cage et pouvoir ramasser tranquillement différents objets.

Illustrations © 1993 Warner Home Video France A Time Warner Entertainment Company

Testé le mois dernier sur Game Gear.

la version Megadrive de ce titre est tout aussi réussie. Fidèle à lui-même, Bugs Bunny ne manque pas de ressources pour déjouer tous les pièges et vous emmène à travers les niveaux, à toute allure. Donnez-lui un petit coup de turbo et regardez comment il file, les bras en avant ! Mais attention, il sera vite essoufflé et devra observer une pause de quelques secondes avant de pouvoir repartir. Pause qui pourra lui être fatale si un ennemi se tient à proximité...

Un dessin animé sur votre console

L'animation a tout, en effet, pour nous rappeler un dessin animé. Bugs Bunny, d'abord, ne manque pas d'expressions ! Il possède un si grand nombre de mouvements qu'il en est adorable. Grimper aux échelles, glisser le long d'une corde, se baisser, regarder en l'air..... il avance avec grâce et ses oreilles remuent au diapason ! Les autres personnages, même s'ils sont secondaires (vous ne jouez qu'avec Bunny), sont bien sympas également, comme Daffy Duck par exemple lorsqu'il est enguié ! En plus, l'animation est rapide et tout à fait fluide. Bugs Bunny se contrôle très facilement, esquive les ennemis sans problème en faisant des bonds et ce n'est que rarement qu'il se montre délicat à manier. Une très bonne jouabilité donc, et ce, quel que soit le niveau. Les niveaux, par ailleurs, sont très variés. Bugs Bunny se retrouve par exemple en soucoupe volante ou sur un scooter de l'espace dans des épreuves d'action. Cela donne un peu plus d'intérêt à ce jeu dans lequel vous aurez aussi à lutter contre un chronomètre, ramasser des objets, des clés et entre autres à actionner des leviers. Musicalement, on est là encore plongé dans un dessin animé, et l'on peut en dire autant pour les graphismes. Cela donne un très bon jeu, d'une difficulté correcte et d'un fun appréciable. ■

Armé de cette longue épée, vous n'avez presque plus rien à craindre des chevaliers.

Allez hop, un petit parcours en soucoupe volante ! Montez, descendez, avancez, reculez et tirez pour rester en vie.

GENRE : PLATES-FORMES ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ EXISTE SUR : GAME GEAR ▸ TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 8 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 16/20

85%

MEGA force LOISIRS

TIME COMMANDO
PLAYSTATION

LE JEU À VOYAGER DANS LE TEMPS

MANGA
CYBER WEAPON Z 3D
Le premier manga en image de synthèse

TOUS LES TESTS PLAYSTATION ET NINTENDO 64

INDEPENDENCE DAY
EXTRA TERRESTRES + FILM CATASTROPHE = ÉVÉNEMENT DE L'ANNÉE ?

nouveau

playmag

SEGA SATURN

spécial saturn

hors série playmag 2

tout ce que vous devez savoir sur saturn

1 CD sega saturn en cadeau

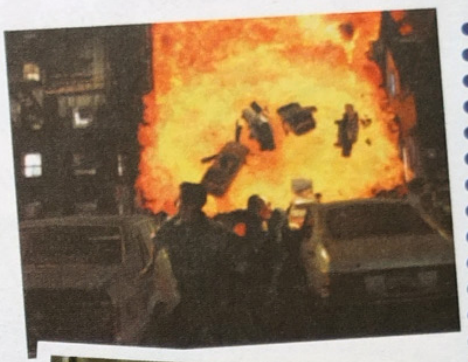
avec 6 démos

Jouez avec : Panzer Dragoon Zwei, Baku Baku !, Sega Rally, Virtua Fighter 2...

à partir du 20 septembre chez votre marchand de journaux - 49 F

MEGA force LOISIRS

sommaire



CINÉMA — PAGE 4

INDEPENDENCE DAY

Roland Emmerich réinvente les films catastrophe en y ajoutant un ingrédient de taille : une invasion extraterrestre de la Terre. Fascinant !

LE ZAPPING — PAGE 8

L'arrivée de la Nintendo 64 a déclenché la guerre. Découvrez les tests des deux premiers jeux 64 bits et la riposte de la Playstation avec Formula One, Time Commando et le premier jeu Playstation de Squaresoft.

LA VIDÉO — PAGE 26

Les magnétoscopes sont comme les chats et les poissons rouges : il faut les nourrir. Jetez-vous sur toutes les nouveautés en cassette et en vidéo CD.

MANGA — PAGE 28

Les séries-cultes sont de retour : Les Mystérieuses cités d'or, Zorro version manga ou encore Cyber Weapon Z 3D, le dernier chef-d'œuvre chinois en matière d'images de synthèse.

TELEX

14 JEUX NINTENDO 64
D'ici la fin de l'année, la Nintendo 64 japonaise verra 14 titres arriver : Wave Racer en septembre, Tretrisphere et Shadows of the Empire en octobre, Body Harvest, Blast Corps, Mario Kart 64 et Golden Eye 007 en novembre, et enfin Kirby's Air Ride, Starfox 64, Buggie Boogie, Climber, Golf 64, F-Zero 64 et Yoshi's Island 64 en décembre.

ID SOFTWARE GRILLÉ
Quand on est un dieu du jeu vidéo, on attire la convoitise. Ben là, ID a eu la preuve car un pirate a réussi à infiltrer son réseau informatique et à mettre sur Internet une version quasi-terminée de Quake, son big jeu. Le type s'est fait coincer, et ID réfléchit à son sort. Juste un rappel : dans le passé, les pirates étaient pendus haut et court, ou attachés au mat et fouettés.

MÉFIANCE
Enix, à qui l'on doit la série des RPG Dragon Quest sur Super Nintendo, a annoncé le développement d'un jeu Nintendo 64, nommé Wonder Project J2. Le but du jeu d'aventure sera d'apprendre, paraît-il, à une femme-robot de ressentir des émotions humaines. Je sens que ça va être palpitant et qu'à la fin du jeu, on n'aura pas eu un brin d'émotion.

RECORD BATTU
Chez Capcom, on jubile. Resident Evil a été vendu à 250 000 exemplaires aux États-Unis. Et ça, c'est sans compter l'Europe (où un carton est également attendu), et le Japon. En effet, Bio Hazard, version nippone du jeu) a aussi cartonné. On sait déjà qu'un deuxième épisode est en route.

PAS VU PAS PRIS
Moi, j'y ai joué, et j'l'ai pas vu. Des journalistes américains auraient aperçu le Christ dans la version nippone de Pilotwings 64. Rien n'est sûr, puisqu'ils n'ont vu qu'une forme humaine avec les bras en croix, et ça allait assez vite. Mais dans le doute, ils ont préféré en parler. Nous aussi, on a eu ça. en France. Comment elle s'appelait déjà ? Ah oui… Bernadette Soubirou.

INDEPE

Oui, et si jamais, par un beau jour d'été, des forces extraterrestres se décidaient à envahir la Terre ? Ce scénario, chacun se l'est un jour imaginé. À commencer par Orson Welles qui, au début des années 50, avait provoqué un vent de panique gigantesque aux États-Unis, en annonçant en direct sur une radio américaine que le débarquement extraterrestre avait débuté. Cette fois, c'est Roland Emmerich qui l'a imaginé et mis en image. Le résultat tient en deux mots : Independence Day. Déjà un succès aux États-Unis, "ID4", comme les Américains l'appellent, le sera tout autant cette fin d'année en France.

UN FILM DE ROLAND EMMERICH, AVEC JEFF GOLDBLUM, WILL SMITH, BILL PULLMAN, HARRY CONICK JR • SORTIE NATIONALE LE 2 OCTOBRE.

INDEPENDENCE DAY

Et si jamais...!

Jeff Goldblum, à droite, et Will Smith, à gauche (logique), partagent la vedette du film, et lui assurent un certain humour.

2 JUILLET. PENTAGONE. Les radars de l'armée américaine viennent de repérer une masse gigantesque en route pour la Terre. Rapidement, la vitesse et la direction de cette masse dissipent les doutes : il ne s'agit pas d'un météore, mais bien d'un vaisseau d'origine extraterrestre.

Le jour de la Riposte

Les observateurs constatent avec effroi qu'une multitude d'engins de plus petite taille jaillissent des flancs du vaisseau amiral, et prennent la direction des grandes villes mondiales. Rapidement, les ciels de New York, Los Angeles, Washington et des grandes métropoles mondiales sont obscurcis par les navires aliens. Dans un même temps, David Levinson (Jeff Goldblum) parvient à décrypter partiellement les signaux qu'ils s'échangent, et qui font état d'un compte à rebours. C'est plus qu'il n'en faut à cet informaticien pour avertir son ex-épouse, chargée de communication du Président américain. Quelques minutes plus tard, les vaisseaux ennemis vomissent un océan de feu qui détruit sans coup ▶▶▶

UN FILM DE ROLAND EMMERICH, AVEC JEFF GOLDBLUM, WILL SMITH, BILL PULLMAN, HARRY CONICK JR • SORTIE NATIONALE LE 2 OCTOBRE.

Roland Emmerich, à droite, et Dean Devlin, à gauche, en pleine discussion pendant le tournage.

▶▶▶ férir toutes les villes. La riposte de l'armée américaine n'aura lieu que le lendemain, mais en vain : à l'exception de quelques rares rescapés, les F-14 sont tous détruits, après n'avoir pu abattre que de très rares navettes. Hiller (Will Smith), l'un des pilotes de l'U.S. Air Force et aussi l'un des rares survivants, parvient alors à capturer le pilote d'un vaisseau alien écrasé. Pendant ce temps, le Président américain décide d'utiliser la bombe atomique sur son propre territoire : le 4 juillet, les bombes explosent...

Un style efficace

C'est pendant la promotion de leur précédent film, Stargate, que Roland Emmerich et Dean Devlin ont eu l'idée de ce film. À la question d'une journaliste «Comment pouvez-vous faire un film comme Stargate sans croire aux extraterrestres ?», le réalisateur répondit : «Je crois au fantastique,et si les extraterrestres apparaissaient ? Et si, demain matin, vous sortiez de chez vous et découvriez d'énormes vaisseaux spatiaux au-dessus de toutes les villes du monde ?», inutile de chercher plus loin : l'idée était là. Il n'y a pas eu à négocier longtemps avec la Fox pour que celle-ci leur donne son feu vert. Emmerich sera le réalisateur (et producteur exécutif), ainsi que le co-scénariste du film avec Dean Devlin (également producteur). Nous sommes en février 1995. La seule condition de la Fox est drastique : le film doit sortir le 3 juillet 1996. Pari tenu, puisque l'équipe a même pris un peu d'avance. Le résultat est brillant. Les scènes d'action sont nombreuses et spectaculaires, et tout le monde, durant la projection, se demande qui pourra bien trouver une solution pour nous débarrasser des aliens. En somme, le suspens tient en haleine les spectateurs pendant plus des deux heures que dure le film. Mais Independence Day n'est pas seulement un film d'action : il renoue également avec le style oublié des films-catastrophes qui fleurissaient dans les années 70.

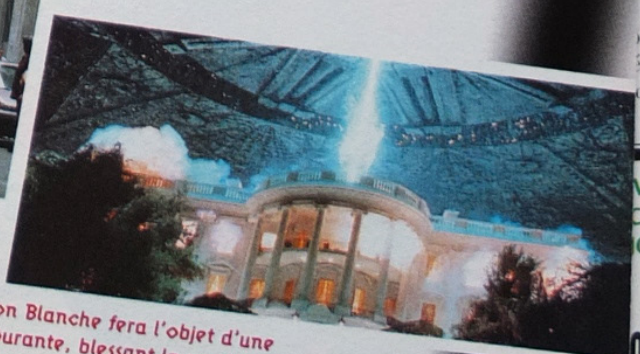
Certaines scènes ont demandé de gros moyens. Par exemple, pour l'attaque du camp, les spécialistes des effets spéciaux ont déclenché 18 explosions simultanées, avec 25 cascadeurs à proximité, et 450 figurants paniqués.

Un choix judicieux

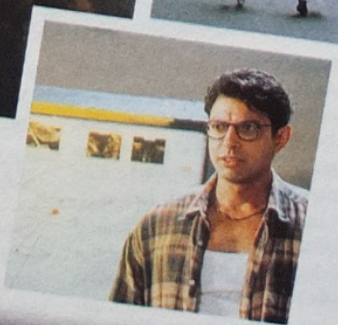
À l'instar de ceux-ci, le film ne sera pas focalisé sur un seul héros, mais sur plusieurs, dont vous suivrez les péripéties parallèlement. C'est aussi ce qui explique l'absence de très grandes vedettes. D'accord, Jeff Goldblum (Jurassic Park, La Mouche…), Will Smith (de la série Le Prince de Bel Air et premier rôle de Bad Boys), et Bill Pullman (Casper, L'Amour à tout prix) ne sont pas des débutants. Mais ils n'ont pas la renommée d'un Tom Cruise ou d'un Sean Connery. L'avantage, c'est de pouvoir garder la majeure partie du budget (70 millions de dollars) pour les effets spéciaux et surtout de faire planer le doute sur leur sort, comme l'explique Dean Devlin : «S'il s'agit d'un film basé sur une seule grande star d'action, on sait toujours que son personnage s'en sortira et gagnera. En ce qui concerne Independence Day, le sort de tous les personnages est réellement en jeu». Choix intelligent, qui a permis de consacrer plus de moyens aux effets spéciaux. Là aussi, l'équipe a été clairvoyante, car elle n'a pas forcément choisi les moyens les plus coûteux, mais plutôt les plus simples : de nombreuses maquettes ont été utilisées (celle du vaisseau d'assaut mesure 15 mètres !), ainsi que des images informatiques. En effet, après les tournages à Manhattan, Los Angeles, ainsi que dans les déserts de l'Utah et du Nevada, des images synthétiques ont été surimprimées. De nombreuses scènes ont été tournées en deux fois : les premières l'ont été en extérieurs, puis les effets spéciaux ont été rajoutés en studio à l'aide d'ordinateurs. Méthode classique mais éprouvée. L'ensemble forme donc un film attendu, que Roland Emmerich veut aussi drôle. Faisons confiance à Jeff Goldblum et Will Smith pour cela… Mais la recette doit plaire : Independence Day talonne Mission Impossible aux États-Unis, et a explosé les records de première semaine après sa sortie en Angleterre. Certains critiques n'hésitent pas à le placer en haut du podium hollywoodien, et cela ne paraît pas si étonnant. Attendons donc le 2 octobre… Roland Emmerich, lui, se remettrait déjà au travail, puisqu'on murmure qu'il prépare un film traitant de Godzilla. À suivre… ■

Cette maquette mesure la bagatelle de 15 mètres ! Certaines d'entre elles ont nécessité 1 an de construction.

Voilà ce que Roland Emmerich pouvait voir sur son écran de contrôle pendant le tournage. La suite appartient aux ordinateurs…



La Maison Blanche fera l'objet d'une attaque fulgurante, blessant la première dame des USA.



Jeff Goldblum a été choisi parce qu'il parvient à expliquer des choses scientifiques (donc parfois rébarbatives) de la manière la plus naturelle qui soit.

Super Mario 64

PLAYSTATION JAPONAISE

Si un jeu peut se vanter d'avoir été attendu, c'est bien Super Mario 64. Les photos diffusées et les quelques essais que nous avons pu faire lors des salons étaient prometteurs, et ce n'est rien de le dire. Eh bien, maintenant que le jeu est là -tout du moins au Japon-, on peut dire qu'il a tenu ses promesses. Si la perfection existe, ce titre est sûrement celui qui en est le plus proche ; s'il ne l'incarne pas...

LAURENT

Voici le premier Boss : pas difficile à prendre, puisqu'il suffit de l'attraper et de le balancer trois fois.

Dans la logique des choses, une pierre de plusieurs tonnes sur le crâne, ça laisse des traces...

Grimpez à tous les arbres, comme un vaurien. Vous y trouverez souvent des bonus précieux.

Cent vingt étoiles à récupérer ! Croyez-moi, ce n'est pas aussi évident que ça pour le commun des mortels.

Miyamoto, lorsqu'il est entré

comme stagiaire au sein de Nintendo Japon, ne pensait peut-être pas accoucher d'autant de jeux de génie. Donkey Kong, Super Mario, ou encore Yoshi's Island, en sont autant de bons exemples. Aussi, lorsque le sieur Yamauchi, le big boss de NOJ (traduisez Nintendo of Japan), lui a confié le devenir de Project Reality, nom de code pour l'Ultra 64 qui allait par la suite devenir Nintendo 64, le bougre savait ce qu'il faisait. Malgré son âge, on ne peut pas dire qu'il radote, lui.

Un jeu avant tout

Super Mario 64 n'est pas simplement une démonstration (brillante, par ailleurs) des capacités de la machine. C'est avant tout un jeu, et son intérêt est largement à la hau-

en vie.

ptembre / Octobre 96

MANIABILITÉ : 17/20

+

LES GRAPHISMES, LES TEXTURES, LEUR FINESSE, L'AMBIANCE MARIO, LA JOUABILITÉ, L'INTÉRÊT, LA DURÉE DE VIE, BOWSER, L'ORIGINALITÉ... TOUT, QUOI !

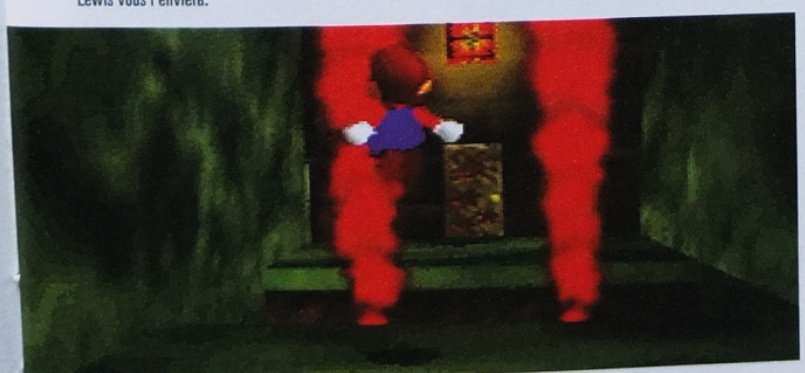
–

MÊME 15 MONDES ÇA NE NOUS SUFFIT PAS. POUR QUAND LA SUITE ?

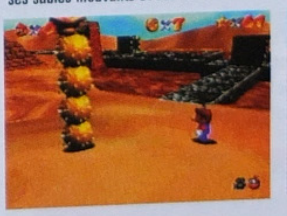
Vous pourrez porter des objets, comme cette caisse que vous allez jeter à la tête de la plante. Mais vous aurez aussi à attraper un lapin, un pingouin…

Pour passer les gouffres, et en même temps éviter les coups de chaud, utilisez le grand saut. Même Carl Lewis vous l'enviera.

À plusieurs reprises dans le jeu, on vous proposera une petite course : Yoshi vous le demandera, un pingouin également, et même une boule de neige… Si vous gagnez les courses, vous récupérerez à chaque fois une étoile.



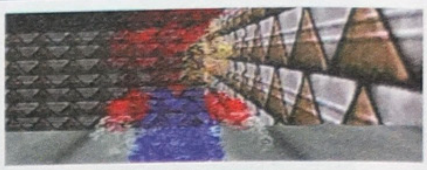
Miyamoto n'a pas travaillé avec Frank Herbert, le créateur de Dune, mais par contre, ce passage de Super Mario 64 vous y fera certainement penser, avec ses sables mouvants et ses monstres.



Voilà votre arme la plus efficace : le coup de fesse !

teur de sa réalisation. Quiconque a déjà manié un Mario dans sa vie connaît bien le plaisir que peut produire le plombier (c'est aussi l'avis de ma voisine, mais là n'est pas le sujet). Ce héros, pourtant doté d'une physionomie peu gratifiante, va vous entraîner dans une aventure qui peut paraître sans fin. L'objectif est de récupérer les 120 étoiles que compte le jeu. Il y en a 7 par monde (15 mondes en tout) même si, au début, rien ne vous indique l'existence d'une septième. Mais pour les trouver, il faudra battre des Boss, réfléchir, et surtout chercher. Le vice des cachettes est parfois étonnant : par exemple, un canon, que vous avez utilisé précédemment, pourra vous servir à défoncer un mur dans lequel se cache l'une de ces fameuses étoiles. Je vous promets que, pour toutes les trouver, il faudra vous accrocher ! D'ailleurs, si vous savez compter, 15 mondes de sept étoiles font 105 étoiles ; ce qui veut dire que 15 autres sont planquées un peu partout dans le jeu. Ce qui signifie également que, pour les obtenir toutes, vous ne devrez rien laisser au hasard. Conclusion : la durée de vie de Mario est gigantesque, et sur un plan ludique, Super Mario 64 est FANTASTIQUE ! D'autant plus que les épreuves d'adresse ne manquent pas, ni même les combats contre les monstres : plantes carnivores, pierres vivantes, fantômes, araignées… J'en passe, et un paquet. Et le plus génial, c'est que la difficulté a été savamment dosée, et reste progressive. Mais alors, qu'avez-vous comme possibilités pour franchir tout ça ? Trois tonnes de mouvements ! ▶▶▶

Pendant le jeu, vous pourrez vous servir des zooms et rotations pour observer les alentours. Au passage, notez les boîtes transparentes avec un point d'exclamation. Il en existe de plusieurs couleurs, et cela dans tous les niveaux. Mais pour les avoir, vous devrez trouver l'interrupteur de la bonne couleur, et il n'en existe... qu'un dans tout le jeu.



Non, la photo n'est pas foirée. Lorsque Mario est dans cet état, il est tout simplement invulnérable.

Au bout de ce pont vous attend une pièce rouge : récupérez-en huit pour obtenir une étoile dans chaque monde.

Voici l'un des personnages les plus connus de l'univers de Mario : il s'agit de Bowser, l'éternel Boss. Vous le rencontrerez plusieurs fois. Pour le battre, attrapez-le par la queue, et faites-le tourner pour le balancer. Mais il ne se laissera pas faire, et ses flammes viendront vous chatouiller.

Pas plombier pour rien

Mario, c'est un manuel. De ceux qui savent exécuter des tonnes de trucs. Lui, il sait voler, nager, sauter de mur en mur, faire des sauts périlleux arrières, écraser ses ennemis en leur sautant sur le crâne ou en leur donnant un coup de fesse (une fois encore, comme ma voisine), leur défoncer le faciès à force de coups de poing et de coups de pied. Mais il peut aussi ramper, attraper et lancer des objets, choper des monstres et les faire tournoyer dans les airs (Bowser et ma voisine en savent quelque chose), il peut s'accrocher à une paroi, courir, servir de boulet à un canon, faire du surf sur la coquille d'une tortue... Bref, si je ne vous ai pas tout énuméré, vous pouvez quand même avoir un aperçu des capacités du personnage. Évidemment, cela implique une parfaite maîtrise des différentes manipulations, et une bonne habitude du paddle analogique, qui se révèle très utile s'il est bien manié. La maniabilité peut se vanter d'être à la hauteur de ce premier jeu Nintendo 64, tout comme le reste de la réalisation. C'est époustouflant de vie, de couleurs, de finesse. L'esprit graphique de Mario a été entièrement conservé dans ce jeu et les fans ne seront pas perdus. Même Yoshi est de la partie, et il vous réserve une très belle surprise à la fin du jeu. Techniquement, la 3D en temps réel est gérée à la perfection : lorsque vous jouez, vous disposez de moult angles de vue, de zooms, de rotations, et dans tous les cas, à l'exception de quelques très très rares bugs d'affichage (du genre un bug pour cinq heures de jeu), l'animation est parfaite. Vous devriez voir celle des Boss, et surtout de Bowser : c'est magique. Et je passe le couplet sur la finesse des textures, les effets de transparence, la lumière..., qui sont au top, et surclassent tout ce qui a pu se faire sur console. N'oublions pas non plus l'ambiance sonore, qui est également excellente. Alors que voulez-vous de plus ?

Verdict !

La variété de chacun des 15 mondes (désert, volcan, fosses sous-marines, châteaux hantés, montagnes enneigées, etc.) est impressionnante. Les niveaux sont immenses, et vous ne vous lasserez pas de les explorer. Les ennemis sont variés, et les Boss sont tous différents et originaux. Les musiques sont excellentes, et les bruitages sont parfaits. Le jeu est très long, et il y a beaucoup de choses à faire. Il est très difficile de trouver des défauts à ce jeu. Il est parfait.

EN RÉSUMÉ

QUE L'ON AIME OU NON LES PLOMBIERS MOUSTACHUS (COMME MA VOISINE), ON NE PEUT PAS RESTER INSENSIBLE À UN TEL JEU. LE PLAISIR QU'ON EN RETIRE EST INCOMPARABLE. TECHNIQUEMENT ÉPOUSTOUFLANT, FRISANT MÊME LA PERFECTION ABSOLUE, RICHE SUR TOUS LES PLANS, VOUS NE POURREZ QUE CRAQUER SUR CE JEU. IL RÉUNIT TOUT CE QU'UN FAN DE JEUX VIDÉO PEUT DÉSIRER. À PARTIR DE LÀ, IL DEVIENT DIFFICILEMENT SURCLASSABLE.

Comme vous le constatez, Mario peut s'accrocher au bord des planches ou des parois, ce qui peut vous sauver de nombreuses situations périlleuses.

Évitez le tourbillon et les requins, et surveillez surtout votre niveau de vie. Pour remettre votre jauge à fond, allez respirer un petit coup à la surface.

Ne mettez jamais les pieds en dehors des dalles. À moins que les ennemis ne vous y poussent, ce qu'ils tenteront évidemment de faire...

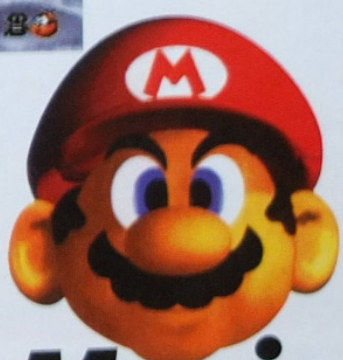
Sacrilège : on a volé sa casquette à Mario ! Au passage, notez que les fosses du château, où vous commencerez le jeu, peuvent être vidées.

Dès que vous aurez allumé la console, amusez-vous à déformer le visage de Mario... Un gadget peut-être, mais un gadget sympa.

Mario peut tout faire, même ramper.

Si vous rencontrez une tortue, sautez-lui dessus : vous pourrez alors faire du surf sur sa carapace.

Ceci est une murène. Pour ceux d'entre vous qui ne le savent pas, ce poisson est l'un des plus dangereux qui existent. Ses morsures sont terribles, et encore plus lorsqu'elle est géante. Mais pourtant, celle-ci porte une étoile, et vous devrez l'approcher...



Super Mario 64

GENRE : PLATES-FORMES ▸ ÉDITEUR : NINTENDO ▸ AUTRE STANDARD : NON ▸ TAILLE CARTOUCHE : NC ▸ DIFFICULTÉE : ÉLEVÉE ▸ NOMBRE DE MONDES : 15 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

gées,...), celle des épreuves, qui vont de la course de glissades au vol, en passant par le sauvetage d'un bébé pingouin, l'énorme durée de vie, l'intérêt du jeu, ainsi que ses qualités techniques indéniables, en font le jeu de nos rêves. Je sais, c'est le premier jeu sur la console, et plus tard, on verra d'autres jeux techniquement supérieurs. Je sais... Mais si Mario peut un jour être battu sur la technique, il ne le sera peut-être pas sur l'intérêt. C'est pourquoi une telle note n'est pas l'aboutissement d'un enthousiasme débordant. C'est une juste récompense. La note aurait pu être 100%, peut-être... Mais partant du principe que la perfection n'existe pas, cela m'aurait été difficile. En tout cas, dans le cas de Super Mario 64, cela se joue au pixel près... Allez, considérons-le comme le meilleur jeu du monde. Malheureusement, vu les prix prohibitifs pratiqués en import sur la machine, il vous faudra attendre la version officielle en France pour pouvoir y goûter.

SON : 19/20
GRAPHISME : 20/20
ANIMATION : 19/20
MANIABILITÉ : 19/20
INTÉRET : 20/20

99%

Time Commando

PLAYSTATION EUROPÉENNE

Time Commando est un soft né de l'imagination de Frédérick Raynal, à qui l'on doit Alone in the Dark, développé par l'équipe d'Adeline Software qui avait travaillé sur LBA (Little Big Adventure). Ça fait quand même un paquet de références pour un jeu que l'on imagine novateur et passionnant.

KHARMO

L'intelligence artificielle fait que vos ennemis ne sont pas idiots. Sauf dans certains cas. Ici, vous pouvez pousser ces deux chevaliers à se combattre.

Dans l'intro, vous vous rendrez compte qu'il vaut mieux ne pas mettre ses mains n'importe où sans savoir. C'est ce que j'essaye de faire comprendre à Laurent mais il est têtu…

EN RÉSUMÉ

INDÉNIABLEMENT, TIME COMMANDO EST UN BON JEU CAR, MALGRÉ LES SACCADES QUI ALTÈRENT LE DÉFILEMENT DU DÉCOR ET LA LENTEUR AMBIANTE, ON A ENVIE D'ALLER PLUS AVANT DANS L'AVENTURE. ON Y TROUVE PLEIN D'ARMES ADAPTÉES AUX ÉPOQUES ET AUX ENNEMIS, DES BOSS ET SURTOUT DES PAYSAGES VRAIMENT SYMPAS ET FIDÈLES À LA RÉALITÉ. UN TRÈS BON ET TRÈS BEAU TITRE MALGRÉ QUELQUES PROBLÈMES TECHNIQUES.

Une scène cinématique vient faire la transition entre chaque époque.

Ramassez les puces bleues pour obtenir des bonus-temps car celui-ci est limité. Pour en gagner (du temps), déversez vos puces dans ce réservoir.

Au fil des niveaux, le «gameplay» évolue. Dans la préhistoire, c'est à coups de massue que vous vous battez.

Pour ceux qui ne sont pas

spécialement branchés micro, voici un rappel des faits : Alone in the Dark est un jeu qui a fait date sur PC car ce soft d'action-réflexion était particulièrement novateur pour l'époque. Quant à LBA, également sur PC, il avait fait un malheur en raison de son scénario et surtout de ses merveilleux graphismes. Bref, Frédérick Raynal et son équipe d'Adeline sont reconnus pour leur sens du jeu bien foutu. Autant dire qu'avec une équipe pareille, Time Commando était pressenti pour être un jeu de qualité. Plantons d'abord le décor : vous êtes en 2000 et des poussières, à une époque où les ordinateurs peuvent créer des brèches temporelles. Stanley (vous) est réparateur et est appelé d'urgence alors qu'une de ses machines a été sabotée. En arrivant dans la salle de contrôle, il voit une forte lueur autour du computer, plonge sa main dedans et est aussitôt propulsé quelque part dans le temps. Commence alors un voyage à travers les époques pour se tirer de ce mauvais pas. Dans le principe, il s'agit d'un Beat'Em All pur et dur. Pas de réflexion, pas d'aventure, si ce n'est quelques objets à chercher dans le décor. Que de l'action, donc, au menu de Time Co.

+

LA GRANDE VARIÉTÉ DES DÉCORS, UNE TONNE D'ARMES, UNE BONNE DURÉE DE VIE, UN CONCEPT ORIGINAL.

-

L'ACTION EST UN PEU LENTE ET LE DÉCOR DÉFILE DE FAÇON SACCADÉE. LE PERSONNAGE FAIT CE QUE L'ON VEUT MAIS UNE SECONDE APRÈS QUE L'ON AIT APPUYÉ SUR LE BOUTON.

Au Far West, apprenez à manier le six-coups, la Winchester et les bâtons de dynamite.

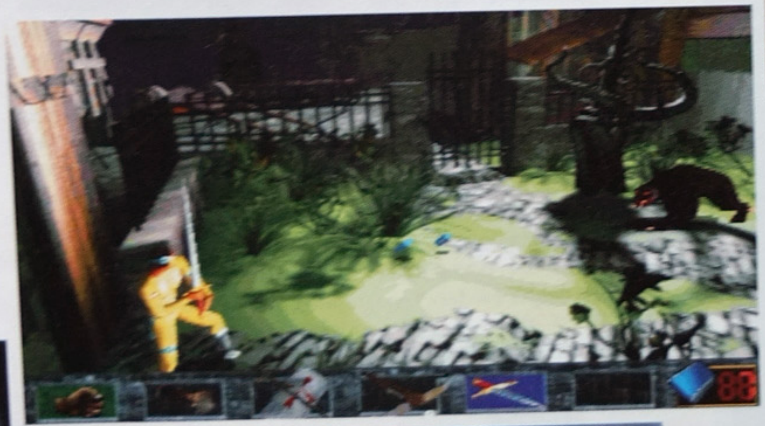
Chaque époque est divisée en deux niveaux. A la fin du second, un Boss vous attend.

Time Commando est truffé de salles secrètes qu'il faudra découvrir pour faire le plein de vie, de bonus, etc.

De l'action ou rien

Ce qui est intéressant, c'est que le soft propose quelques innovations techniques. Votre personnage se déplace dans un décor qui bouge en précalculé. En fait, au fil des mouvements de Stanley, la caméra se déplace pour le suivre, un peu à la façon d'une caméra de cinéma. Et au sein de ces décors évoluent des objets en 3D, ce qui est une première. Le problème avec ce système, c'est qu'il est impossible de revenir en arrière. Bref, vous voilà donc aux prises avec des ennemis d'époques différentes (troglodytes, Romains, conquistadores, chevaliers, militaires de la Première et de la Seconde Guerre mondiale, et même des soldats du futur). L'intérêt vient donc du fait que le «gameplay» évolue en fonction de l'époque dans laquelle on se trouve et qu'il faut s'adapter aux armes et aux combats de cette même époque. En outre, ce voyage dans le temps permet de visiter des décors franchement diversifiés et tous aussi beaux les uns que les autres. Dommage, pourtant, que les mouvements de caméra soient un peu saccadés et surtout que l'action soit aussi lente. En effet, Stanley se déplace comme s'il évoluait au fond de l'eau avec des semelles de plomb. Et pas moyen de le faire courir, il court déjà. Ne pas se leurrer donc avec Time Commando, car la baston y est à l'honneur. Pas l'ombre d'un détail qui pourrait donner à penser qu'il s'agit d'un jeu d'aventure, et ce même s'il y a des objets cachés et des salles secrètes. Pour terminer, précisons que Time Commando est assez difficile, ne vous jetez donc pas tout de suite sur le mode Hard: Laurent l'a fait, il pleure encore... ■

Les époques défilent dans un ordre chronologique. En arrivant vers la fin, vous vous retrouvez durant la Première Guerre mondiale. Le dernier niveau se passe dans le futur.



Les décors sont superbes et colorés, dommage que le tout soit un peu lent et saccadé.

Au tout début du jeu, c'est une superbe intro (assez longue d'ailleurs) qui vous attend pour vous mettre en appétit. Cette photo le fait particulièrement bien.

GENRE : BEAT'EM ALL 3D ▸ ÉDITEUR : ADELINE SOFTWARE ▸ EXISTE SUR : PC CD ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 10 ÉPOQUES DIVISÉES EN 2 NIVEAUX ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ PASSWORDS: OUI

SON : 15/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 17/20

89%

Pilotwings 64

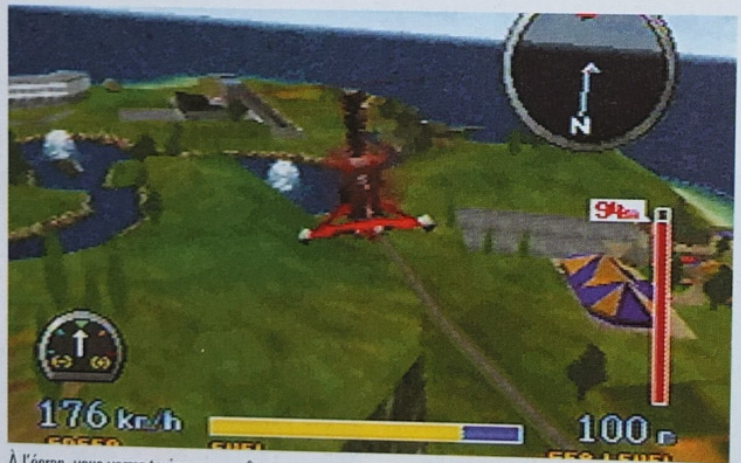
NINTENDO 64 JAPONAISE

EN RÉSUMÉ

IL Y A DE QUOI SE FÉLICITER AVEC CE JEU. LES SENSATIONS SONT SI FORTES, LE PLAISIR EST SI GRAND, QUE L'ON NE PEUT QUE S'ACCROCHER À LA CARTOUCHE DE PILOTWINGS. CE TITRE BÉNÉFICIANT D'UNE RÉALISATION TECHNIQUE EXCELLENTE, IL N'Y A PAS GRAND-CHOSE À LUI REPROCHER. J'AI BEAU CHERCHER, MAIS J'VOIS PAS. PEUT-ÊTRE LE VERTIGE ?...

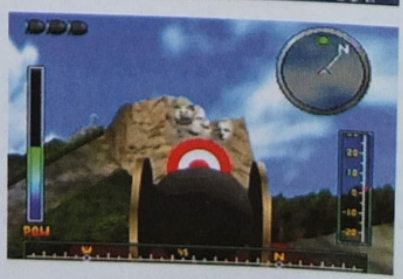
Nintendo serait-elle superstitieuse ? C'est en tout cas ce que pourrait laisser croire ce Pilotwings 64. La Super Nintendo a eu le succès que l'on sait. Et que trouvait-on parmi les premiers titres de la console ? Pilotwings ! Alors, puisque cela a déjà marché, pourquoi ne pas le refaire ?

LAURENT



À l'écran, vous verrez toujours apparaître votre altitude, votre vitesse, le scanner (qui vous indiquera vos objectifs), votre direction, et enfin votre niveau de fuel si vous êtes en véhicule motorisé.

L'épreuve de l'homme-canon est assez fun, et si vous notez à chaque fois les coordonnées de votre tir, vous trouverez facilement les bons réglages.



Lors du dernier salon américain, l'E3, qui se déroulait à Los Angeles au mois de mai, il y avait deux équipes qu'on ne pouvait pas louper : celle d'Amazing Studio, qui présentait son Heart of Darkness Saturn, et celle de Paradigm Simulation, qui fut l'une des premières équipes de la "Dream Team", et accessoirement créatrice de Pilotwings. Certains pouvaient les trouver arrogants, et d'autres s'en cognaient, dont moi. Pourquoi ? Parce qu'ayant essayé leur Pilotwings 64, je me disais qu'ils avaient de quoi être fiers.

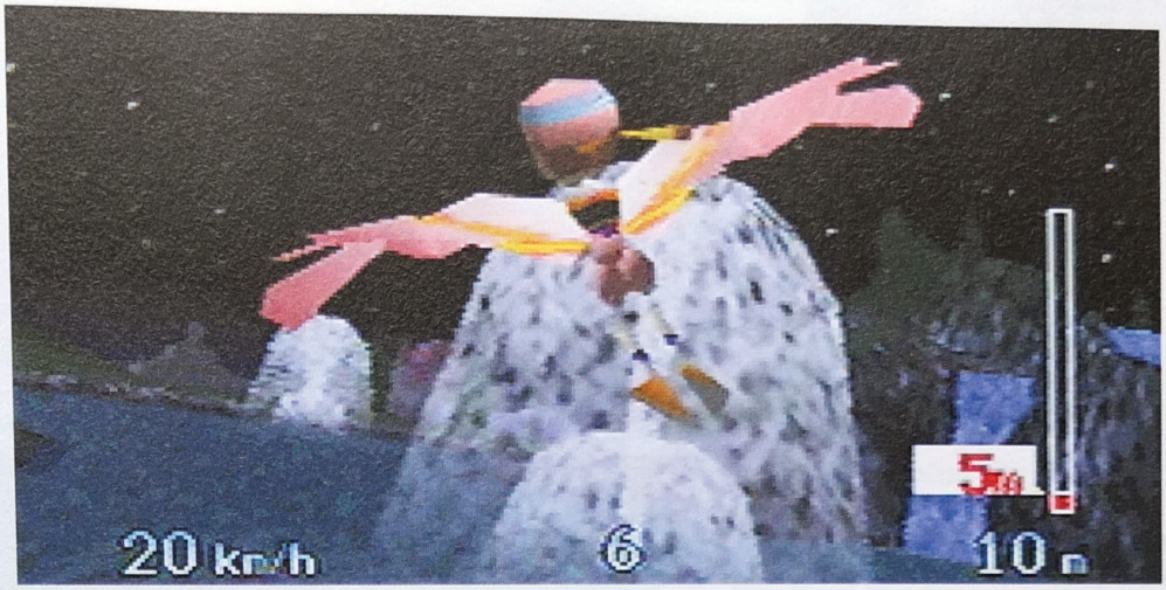
L'étoffe des Héros

Pilotwings est un jeu qui peut surprendre au début. On se demande un peu où est son intérêt. Puis, une fois la manette en main, on comprend qu'on ne pourra plus la lâcher, quand bien même on aurait derversé sur vous un sac de poil à gratter et lâché quinze molosses catégorie Pit-bulls enragés. Si vous jetez un œil, même distrait, aux photos ci-jointes, vous pouvez voir qu'aucun des personnages à l'écran n'a les pieds sur terre. La raison en est toute simple : le jeu va vous demander de piloter divers engins aériens, et de remplir des missions. Ces dernières sont aussi variées que vos véhicules sont différents, tant dans leur look que dans leur fonctionnement. Au tout début du jeu, Paradigm vous proposera trois défis : le deltaplane, le Rocket Belt (un homme est équipé de deux fusées mobiles) et le Gyrocopter, un mix d'ULM et d'hélicoptère. Avec chacun de ces engins, et incarné à l'écran par l'un des six persos au choix, vous devrez accomplir de nombreuses missions, ayant toutes un but unique : ramasser des

en vie.

LES SENSATIONS QUE PROCURENT LES VOLS SONT DIGNES D'UN BAPTÊME DE L'AIR. EN PLUS, LA VARIÉTÉ DES MISSIONS ET DES ENGINS ÉPARGNE LA LASSITUDE.

LES SACS EN CAS DE NAUSÉE NE SONT PAS FOURNIS. C'EST PAS PRO, ÇA, M'SIEUR NINTENDO.



Dans une ambiance new-age, vous pourrez ressentir l'espace de quelques minutes la sensation d'être un oiseau. Mais j'vous préviens : j'bouffe pas de graines !

Dans le score, tout compte : la précision de l'atterrissage, la douceur de celui-ci, le temps réalisé, et bien sûr, le nombre d'objectifs atteints.

Pour vous repérer, n'hésitez pas à utiliser la carte, sur laquelle vous pouvez zoomer en avant et en arrière à volonté.

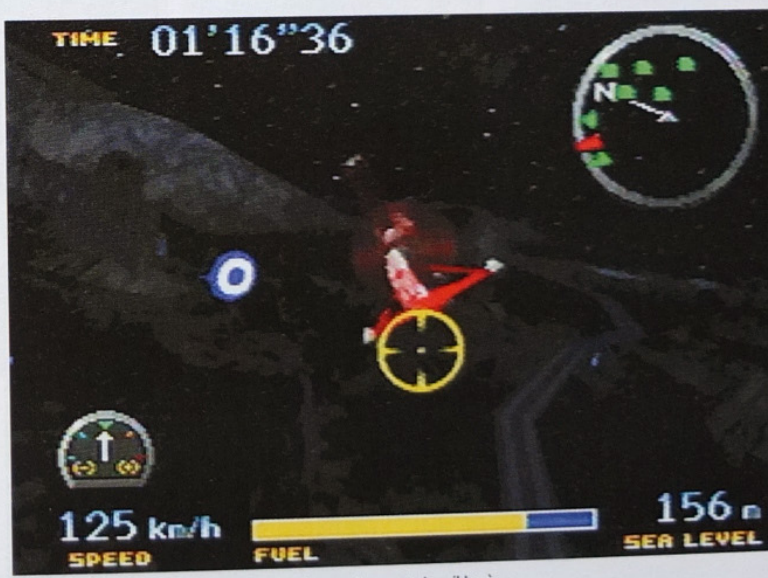
En deltaplane, vous devrez apprendre à vous servir des courants d'air chaud, qui vous redonneront de l'altitude.

Après Pilotwings sur Super Nintendo, voilà la suite, sur une console infiniment plus puissante.

points à gogo, qui vous donneront dans le meilleur des cas une médaille de bronze, d'argent ou d'or. Pour chaque discipline, vous aurez quatre étapes : la mise en jambes, à laquelle succèdera la première partie du concours (simple), une autre plus corsée, et enfin la partie la plus difficile. Si vous réussissez à remporter trois médailles d'or dans un niveau de difficulté, alors vous pourrez continuer sur un autre «véhicule» : le canon (un homme est propulsé sur une cible), le parachute, et enfin enfiler des chaussures dotées d'un certain ressort. Une fois que vous y serez, il ne vous restera plus qu'à faire les concours sur ces engins.

Libres comme l'air...

Essayer ce jeu, c'est s'exposer à une furieuse maladie : sauter dans le vide, avoir envie de voler. Épaulée par la réalisation technique et le paddle analogique de la Nintendo 64, la souplesse de la maniabilité vous laissera une liberté totale. Au cours de vos missions (passer dans des anneaux, atteindre une altitude, prendre des photos, détruire des cibles...), si vous avez le sentiment de faire ce qui vous chante, vous devez cependant vous astreindre à certaines conditions techniques. Paradigm Simulation a en effet développé un jeu qui procure autant de plaisir qu'il demande de précision et de technique. Mais pris dans l'engrenage du plaisir, vous n'aurez pas la sensation d'essayer une simulation de vol. C'est véritablement un jeu, auquel on s'adonne avec plaisir ; d'autant plus que la variété des décors, des missions, des conditions de vol ▶▶▶



Cette mission de nuit est particulièrement délicate : d'une part, les cibles à atteindre sont bien planquées, et d'autre part, concentré que vous serez sur le tir, vous aurez des chances de vous prendre la montagne dans le nez.

Dans certaines épreuves, vous aurez intérêt à utiliser les différents angles de vue proposés, sous peine de rater l'objectif.

(neige, brouillard, pluie, obscurité...) et des véhicules n'incite pas à l'ennui. La réalisation non plus, tant l'ambiance sonore, la fluidité, la vitesse, l'absence de clipping et la finesse des graphismes sont de mise. Que peut-on reprocher à ce jeu ? Pas grand-chose. À vrai dire, le principal obstacle à l'éclat pourrait être la langue, mais même en japonais, on arrive à peu près à comprendre le but des missions. Il suffit de persévérer. De toute manière, de l'obstination, il vous en faudra, car certaines missions sont particulièrement relevées, sans pour autant paraître impossibles. Pilotwings est un jeu difficile mais abordable, à la durée de vie logiquement très bonne, qui a de quoi rendre fiers les mecs de Paradigm Simulation. M'enfin, j'espère quand même qu'ils vont se calmer sur les salons... ■

Lorsque vous serez en deltaplane, vous devrez photographier cette cheminée et, croyez-moi, vous risquez de cramer plus d'une fois !

Parfois, vous devrez faire des prouesses pour remplir vos objectifs, comme ici en passant sous cette arche

N'essayez pas d'atterrir n'importe où, et vérifiez votre altitude. On se vautre si facilement...

Voici les quatre modes de locomotion proposés dans la seconde partie du jeu.

Pour chaque mission, vous choisirez parmi ces six personnages.

Pour participer aux secondes épreuves (parachutisme...), vous devrez obtenir trois médailles d'or avec chaque véhicule dans chaque niveau de difficulté.

Vous aurez à voler dans des conditions parfois difficiles, comme ici avec la neige. Avec certains véhicules, vous souffrirez même des rafales de vent. Rien n'a été laissé au hasard.

Dans les missions de photographie, vous n'aurez droit qu'à six prises : chacune recevra une note, et la meilleure de toutes sera prise en compte dans le score.

GENRE : SIMULATION DE VOL ▸ ÉDITEUR : NINTENDO ▸ EXISTE SUR : SUPER NINTENDO ▸ TAILLE DE LA CARTOUCHE : NC ▸ DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE ▸ NOMBRE D'ENGINS : 7 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 19/20

95%

Comme dans Toshinden, vous aurez la possibilité d'esquiver.

Killing Zone

PLAYSTATION EUROPÉENNE

Quand on n'a pas d'idées, on se sert de celles des autres, c'est bien plus facile. Encore reste-t-il à le faire bien. Ce qui n'est pas toujours le cas, notamment pour Killing Zone.

LAURENT

Les coups spéciaux ne bénéficient pas d'une réalisation transcendante.

EN RÉSUMÉ

INSPIRÉ DES GRANDS JEUX DE BASTON EN 3D, KILLING ZONE N'A PAS DE QUOI AFFOLER UNE VACHE. LES MONSTRES SONT SYMPAS, MAIS PAS TRÈS BIEN ANIMÉS. CE TITRE EST MOYEN EN TOUT : MANIABILITÉ, ANIMATION ET INTÉRÊT. PAS DE QUOI DÉTRÔNER LES ROIS DU GENRE...

Naxat Soft, le développeur de Killing Zone, n'a pas des idées plein les poches. Pour son premier jeu, il s'est d'entrée attaqué aux titres forts de la baston en 3D : Tekken et Toshinden. Que donne donc la jouabilité de Tekken ajoutée aux décors et principes de jeu de Toshinden ? Un truc médiocre...

Aucune imagination

On pourrait se dire que si les persos, au moins, sont cools, tout n'est pas perdu. Eh bien même ici, on retrouve des monstres connus : Frankenstein, un loup-garou, une momie, un minotaure... En somme, les sept persos du jeu sont tous des monstres hyper-connus, et c'est vrai qu'à défaut de les avoir créés, c'est une bonne idée de les avoir placés dans un jeu de baston. Quant aux qualités intrinsèques du jeu, on ne peut pas dire qu'elles soient révolutionnaires. D'autant que l'animation n'est pas au top. Les bugs d'affichage ne sont certes pas pléthoriques, mais l'animation des personnages n'est pas exemplaire. Manquant de fluidité et de rapidité, les combattants donnent l'impression de sortir d'un repas de famille bien arrosé. Bref, ce n'est pas l'extase, on est loin des explosions de coups et d'enchaînements d'un Tekken. Par contre, et un peu comme Criticom, vous disposez d'un mode qui permet de faire progresser votre combattant en le confrontant à l'ordinateur. Après chaque combat, vous gagnez un coup supplémentaire. Si ça devient répétitif au bout d'un certain temps, c'est toujours bien d'avoir pensé à le mettre, même si ça n'apporte pas grand-chose en plus au jeu. Mais à force de piocher à droite et à gauche, on obtient un soft sans personnalité, qui plus est sans charme ni grande force technique. Bref, si on vous propose le jeu gratos, jouez pour vous faire une idée, mais ne vous précipitez pas dessus à sa sortie. ■

Les persos, à défaut d'être complètement nouveaux, sont bien réalisés graphiquemnt, mais assez mal animés.

Un mode de jeu vous permettra, en jouant contre l'ordinateur, de faire progresser votre perso.

GENRE : BASTON ▸ ÉDITEUR : NAXAT SOFT ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE PERSOS : 7 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : NON

SON : 14/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 14/20

80%

Voilà, à droite, le seul combattant d'aspect humain. Il s'agit d'un elfe.

Voici deux des concurrents. Redoutable équipe...

Motor Toon GP 2

PLAYSTATION EUROPÉENNE

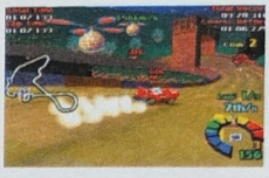
FUN, JOUABLE, AUX GRAPHISMES HAUTS EN COULEURS ET PLAISANTS, MOTOR TOON GP 2 NOUS CHANGE DES SIMULATIONS PURES ET DURES. SON CÔTÉ ARCADE ET DÉLIRANT VOUS RAVIRA SANS DOUTE. PAR CONTRE, QUELQUES CIRCUITS DE PLUS N'AURAIENT FAIT DE MAL À PERSONNE.

EN RÉSUMÉ

Après avoir boudé la première version de Motor Toon GP, Sony a bizarrement tourné sa veste et nous propose donc en officiel Motor Toon GP 2. Pourquoi ? Tout simplement parce que celui-ci est meilleur !

LAURENT

Si vous finissez le jeu dans tous les niveaux de difficulté, vous pourrez courir avec une F1 ou une bagnole de stock-car.



Le pilotage demandera beaucoup de technique, largement plus que ne le laissent présager les graphismes "sauce cartoon".

Si vous recherchez la rigueur d'une simulation, passez votre chemin. Par contre, si vous voulez du fun et de la jouabilité, vous pouvez rester !

Voilà les fameuses flèches qui vous donneront un coup de turbo non négligeable...

Pour gagner du temps, il existe des raccourcis. Qui a dit que «l'essentiel est de participer» ?...

Attendez-vous à des courses aussi endiablées que musclées !

Au moment même où Formula One arrive, il peut paraître étrange à certains de voir ce jeu se pointer. Mais là où tout le monde se gaufre, c'est que ces deux jeux, s'ils mettent bien en scène des voitures, sont tous les deux aussi opposés que réussis. Loin de la rigueur (pleine de charme) de Formula One, Motor Toon, lui, est composé de cinq circuits aux allures et aux tracés loufoques et bosselés, que vous pourrez arpenter à votre guise à bord de l'un des cinq bolides proposés au début du jeu. Mais attention, pas n'importe quel type de bagnole...

C'est pas sérieux...

Oh non, Motor Toon GP 2, c'est vraiment pas sérieux. Chaque personnage, chaque circuit, chaque engin pourrait avoir sa place dans un "cartoon" des compères Hanna et Barbera, ou de la Warner. Mais il n'en est rien pour l'instant, et à eux tous, ils forment un très bon jeu de voitures qui, derrière ses allures de parodie, cache un jeu de course très intéressant. Le pilotage demande de la finesse, de la précision, et n'a rien à envier aux cadors du genre. Et il peut même faire mieux, puisqu'à l'instar de WipEout, il inclut des armes, des missiles, des boucliers, des turbos, et même des flèches accélératrices, comme dans le jeu de Psygnosis. La comparaison ne s'arrête pas là, puisque vous disposez également d'un championnat, qui se déroule sur cinq courses, aux dangers divers : passages étroits, virages serrés... En somme, Motor Toon GP 2 a tout pour plaire, si l'on oublie les quelques légers problèmes de collisions. Sachez enfin que, s'il était possible de jouer à deux sur un écran splitté dans la première version, ce n'est maintenant plus possible. Par contre, et c'est là un très bon point, le jeu peut se jouer en link. La version japonaise comprenait même deux CDs, ce qui évite aux potes de s'acheter le même jeu. Très brillante idée, qui risque peut-être de subir les lois du commerce... Quoi qu'il en soit, ce titre de Sony devrait vous séduire, comme son ancêtre l'avait fait à sa sortie, quelques jours après celle de la PlayStation. ■

GENRE : COURSE ▸ ÉDITEUR : SONY ▸ AUTRE STANDARD : NON ▸ NOMBRE DE CD : 2 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 5 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 EN LINK ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 17/20

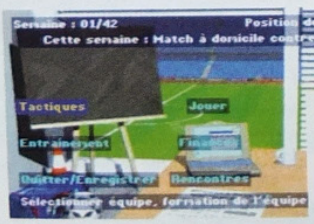
88%

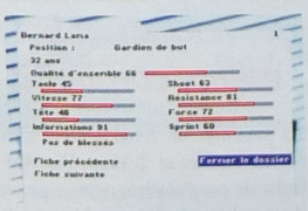
On Side

PLAYSTATION EUROPÉENNE

Voilà un jeu qui s'annonce complet : LAURENT

vous pouvez choisir de faire simplement un petit match de foot, de manager le club, ou encore de manager le club et de jouer les matchs. C'est un peu un Theme Park version foot. Malheureusement, la partie jeu n'est pas des plus heureuses. Graphiquement médiocre, passablement jouable, On Side n'est pas une référence, malgré quelques idées intéressantes. Nous ne retiendrons donc que la partie management, qui est prenante bien que certaines options, notamment pour l'entraînement et les choix tactiques, ne soient pas assez fournies. En somme, ce jeu, qui ne s'adresse qu'aux férus du football, est bon et aurait pu être excellent si sa partie jeu avait été plus soignée et ses options plus poussées. Juste au passage : on aurait pu supprimer le valium au commentateur français qui a visiblement des problèmes pour s'intéresser à ce qu'il raconte.





GENRE : SIMULATION FOOTBALL/MANAGEMENT

ÉDITEUR : TELSTAR

SON : 13/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 15/20

85%

Davis Cup Tennis

PLAYSTATION EUROPÉENNE

Le mélange Mortal Kombat/tennis LAURENT

a du mal à passer. En effet, ce jeu utilise des personnages digitalisés en guise de joueurs, et le résultat est pour le moins étrange, voire inesthétique. Bref, ce n'est pas sur le plan technique que le jeu s'en sort. Et la jouabilité ? Heureusement, là, c'est meilleur. Il est vrai que la prise en main est simple et que le joueur peut vite s'en donner à cœur joie. Cela n'empêchera pas le joueur avisé de se rendre compte des problèmes de synchronisation entre le mouvement du perso, le son et la balle. Avec ça, vous aurez droit à de nombreux modes de jeux, dont certains originaux, comme le "Winner Stays on". Il faut quand même féliciter les programmeurs qui ne sont pas tombés dans le piège des angles de vue multiples et qui ont opté pour deux vues, toutes deux très jouables..

GENRE : SIMULATION SPORTIVE

ÉDITEUR : TELSTAR

SON : 15/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 14/20

83%

Tobal N°1

PLAYSTATION JAPONAISE

Tobal N°1 est un titre que l'on attendait sur Playstation. Plusieurs raisons à cela : Tobal est signé Squaresoft, c'est même son premier jeu de baston. En outre, les personnages ont été imaginés et dessinés par Toriyama. Y'a de quoi être impatient, non ?

KHARMO

Inutile de tenter une projection sur ce boss. vous ne lui attrapperiez que le mollet. Remarquez quand même que les polygones sont très nus, sans aucune texture.

La patte de Toriyama est facilement reconnaissable pour chacun des 11 combattants du jeu. Admirez au passage la qualité de l'intro…

On ne les présente plus :

Toriyama, le maître du manga, papa de Dragon Ball et Squaresoft, la société de développement passée maître dans l'art du RPG qui nous a concocté sur 16 bits la série des Final Fantasy, Secret of Mana, Breath of Fire et qui se lance dans la baston avec Bushido Blade, qu'on attend pour 97 et ce Tobal N°1. Visiblement, la société nipponne à décidé de marquer un grand coup avec ce dernier puisque l'on peut pratiquement dire que ce CD contient deux jeux. Le premier est un jeu de combat tout ce qu'il y a de plus normal, avec huit combattants et des personnages cachés, le second étant une sorte de beat'em all en 3D disponible dans le Quest Mode. Ici, votre but sera de vous aventurer dans un dédale, affrontant des ennemis et évitant toute une série de pièges et de dangers.

Deux jeux en un

Dans le Quest Mode, l'intérêt vient de l'aspect gestion de vos points de vie. Vous ne disposez que d'une vie, il faudra donc gérer et utiliser à bon escient votre nourriture. Bref, un mode supplémentaire sympa et relativement nouveau puisque tout y est en 3D temps réel. L'ensemble bouge très bien et, lors des combats, on retrouve tous les coups du mode «baston». Seuls quelques bugs d'affichage sont à déplorer. La maniabilité, elle, n'est pas instinctive mais on s'y fait. Pour vous retrouver dans l'enfer des couloirs, vous disposez d'un scanner qui dévoile une carte au fil de votre progression dans les niveaux. Le mode Quest est donc un bon point qui casse un peu avec la «monotonie» des jeux de baston habituels, même si lui-même souffre de son côté répétitif. Quant au mode combat, il se présente sous l'aspect d'un soft en 3D traditionnelle. On peut donc s'y adonner en Tournoi, en Versus, en Practice, paramétrer la difficulté, la durée et le nombre de rounds, etc. Classique, quoi !

VF, Tekken, Tobal : même combat ?

La jouabilité de Tobal se situe entre Virtua Fighter et Tekken. Pas vraiment de coups spéciaux mais plutôt des combos à la Tekken. Le style de combats se veut réaliste mais certains coups sont néanmoins exagérés. Quant à la maniabilité, elle est plus que convenable puisque les personnages répondent parfaitement et vite et l'action est toujours très claire et lisible malgré les inconvénients habituels de la 3D en matière de jeux

EN RÉSUMÉ

TOBAL EST UN EXCELLENT JEU DU POINT DE VUE DE LA RÉALISATION, QUOI QU'UN PEU PAUVRE GRAPHIQUEMENT. C'EST TRÈS FLUIDE ET LE TOUT BOUGE À UNE VITESSE TOUT À FAIT HONORABLE. DOMMAGE QUE LES COMBATTANT SOIENT UN PEU CUBIQUES ET QU'ILS NE SOIENT PAS TEXTURÉS. EN REVANCHE, POUR L'INTÉRÊT, ON AURAIT AIMÉ UNE PLUS GRANDE VARIÉTÉ DE COUPS ET QUELQUE CHOSE DE PLUS ORIGINAL. TOBAL EST UN BON JEU MAIS N'APPORTE PAS GRAND-CHOSE AU GENRE. QUANT AU QUEST MODE, BIEN QUE PAS FOLICHON, IL EST AGRÉABLE ET CONFÈRE UNE NOUVELLE DIMENSION AU JEU.

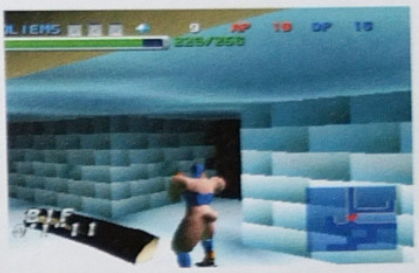
+

2 JEUX EN 1. L'ANIMATION DES PERSONNAGES ET LES EFFETS DE LUMIÈRE. LES GRAPHISMES SONT TRÈS FINS. ON PEUT PARER UNE PRISE. TROIS BOSS CACHÉS.

–

PAS DE TEXTURES. CERTAINS COUPS ET PRISES RAPPELLENT FRANCHEMENT D'AUTRES JEUX DE BASTON. RIEN DE VRAIMENT NOUVEAU.

Les effets de lumière ont été très soignés… Mais dans l'ensemble, ça manque de détails.



Sur votre parcours, vous rencontrerez quelques embûches. Mais c'est plutôt léger, et l'ensemble est plutôt vide.

Ne voyez rien de sexuel là-dedans. C'est juste une projection, que nous avions déjà eue dans Virtua Fighter. Vachement d'imagination, les mecs…

En Quest Mode, vous n'avez qu'une vie. Il vous faudra donc vous restaurer fréquemment pour regagner des forces.

de combat. On se déplace sur tous les plans : d'avant en arrière avec Gauche et Droite, du premier plan vers le fond en faisant Haut ou Bas. Le seul problème, qui est plus un problème d'habitude qu'autre chose, vient de ce que deux boutons sont assignés pour le saut et la parade. La vitesse du jeu est, dans son ensemble très honorable. Bref, Tobal est un jeu dont on attendait beaucoup mais qui demeure moyen. Bien fait, très fluide (ça sent le 60 images/seconde à plein nez), sans bugs ni défauts mais moyen. En fait, il n'apporte rien de réellement neuf dans le genre (hormis le fameux Quest Mode) et fait un peu pâle figure comparé à un Tekken 2. Quant aux personnages, ils sont donc dessinés par Toriyama et ça se voit. ■

GENRE : COMBAT ▸ ÉDITEUR : SQUARESOFT ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NOMBRE DE PERSOS : 8 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : MOYEN ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 ▸ CONTINUES : OUI ▸ PASSWORDS : NON

SON : 15/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 15/20

85%

Formula One

PLAYSTATION EUROPÉENNE

Les 32 bits ne peuvent pas se targuer d'avoir les meilleurs jeux de Formule 1. L'équipe de Bizarre Création, les auteurs de WipEout, a décidé de prendre les choses en main. Leur jeu est largement en tête du championnat du monde.

LAURENT

En Grand Prix, les dommages que subissent votre voiture, comme ici, se répercutent sur la conduite. Réalisme oblige.

Sous la pluie, très bien reproduite, la conduite sera très délicate. Alors, quand on roule avec Alesi, il y a du souci à se faire.

Si vous n'avez pas de rétroviseurs, vous pouvez cependant, en appuyant sur le bas du pavé directionnel, voir derrière vous. La hauteur dépendra de la vue que vous avez choisie pour jouer.

Vous avez fait une belle course ? Vous voulez revoir ça ? Pas de problème : le ralenti est là.

BRILLANT, INCONTOURNABLE, BEAU, TECHNIQUEMENT TRÈS FORT, FORMULA ONE EST CAPABLE DE RÉUNIR UN LARGE PUBLIC. FANS D'ARCADE OU FANS DE SIMULATION (GRAND PUBLIC), TOUT LE MONDE TROUVERA SON COMPTE DANS CE SOFT GÉNIAL. EN PLUS, IL OFFRE LA POSSIBILITÉ DE JOUER EN LINK, ET EST COMPATIBLE AVEC LE SUPERBE VOLANT MAD KATZ. ALORS QU'ATTENDEZ-VOUS ?

EN RÉSUMÉ

Je vous le dis sans ambages,

Formula One est le meilleur jeu de F1 jamais vu sur console. Voilà, ça a le mérite d'être clair, et les plus fainéants peuvent donc s'arrêter ici. Pour les plus curieux, qui veulent savoir pourquoi, voilà quelques explications.

Le roi des bacs à sable

Ce jeu est un chef-d'œuvre sur de nombreux points. D'une part, il plaira autant aux puristes qu'aux amateurs d'arcade. Il suffit de choisir le bon mode de jeu et de paramétrer les nombreux éléments qui peuvent l'être. Cependant, en mode Championnat, qui reprend les 17 Grands Prix, les 13 écuries, les 26 voitures, et pour ne pas lasser les moins accros, les paramètres techniques ont été soulagés. Mais vous devrez quand même régler les ailerons avant et arrière, le niveau d'essence, le freinage... Bref, il y a de quoi s'éclater. D'autant plus que le jeu est si précis et réaliste que le plaisir du pilotage est associé à celui des yeux : chaque détail des circuits a été respecté. Même les pilotes et les conditions météo ont été soignées : par exemple, s'il pleut souvent à Silverstone, vous risquez de faire une partie de la course en pneus pluie. C'est véritablement impressionnant. Quant à la course en elle-même, l'impression sonore, ou visuelle est époustouflante, ce qui m'amène à dire que la qualité technique de Formula One est gigantesque : fluidité, rapidité, richesse... Que dire d'autre sinon qu'on frôle la perfection. Possesseurs de PlayStation, n'hésitez plus ! ■

GENRE : SIMULATION SPORTIVE ▸ ÉDITEUR : PSYGNOSIS ▸ EXISTE SUR : PC CD ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE CIRCUITS : 17 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 EN LINK ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITE : 18/20
INTERET : 19/20

96%

Konami Open Golf

PLAYSTATION EUROPÉENNE

LE GRAND INTÉRÊT DE KONAMI OPEN GOLF EST D'OFFRIR UNE SIMULATION COMPLÈTE AVEC UNE PRISE EN MAIN TRÈS SIMPLE QUI N'EFFRAYERA PAS LES NOVICES. ALORS N'HÉSITEZ PAS À FAIRE DE TEMPS EN TEMPS QUELQUES TROUS, HISTOIRE DE PRENDRE UN BOL D'AIR SUR VOTRE 32 BITS.

EN RÉSUMÉ

Jusqu'à présent, les rares jeux de golf sortis sur Playstation n'avaient pas enthousiasmé les foules. Alors, au moment où PGA 97, l'annuel jeu d'EA Sports, commence à faire parler de lui, Konami lance son propre titre. Enfin un bon jeu ?

PASCAL

Contrairement à beaucoup de simu' de golf, l'effet donné à la balle n'est pas intégré à la frappe mais s'effectue avant.

À vous de choisir l'un des six joueurs en fonction des caractéristiques que vous désirez mettre en exergue.

Quoi de plus reposant

qu'une petite partie de golf ? Malheureusement, jusqu'ici, les simulations de golf étaient plus prises de tête qu'une résolution d'équations à intégrales ! Pour ceux qui veulent faire quelques trous sans trop se casser la nénette, je propose Konami Open Golf. Un jeu qui va vous donner envie de sortir les clubs et la casquette…

Un bon bol d'air frais

Graphiquement équivalent à ses concurrents, il ne se démarque pas par sa beauté bien que les six golfeurs représentés en 3D polygonale soient comparables aux personnages de Tekken 2. Bien animés, les mouvements des golfeurs bénéficient de la technique de la "Motion Capture". Pour vous plonger intégralement dans le trip gazon vert et zoziaux dans les arbres, on retrouve les bruits caractéristiques de ce genre de jeu : frappe de la balle, gazouillis des oiseaux, vent dans les branches… bref, un vrai week-end à la campagne ! Du côté des options, que dire sinon qu'elles sont toutes présentes : choix de la difficulté, du ralenti, des conditions climatiques (force du vent, etc.) ainsi que des détails plus techniques comme la position du Tee ("back" ou "regular"). Afin de vous familiariser avec le parcours, vous pouvez choisir votre trou parmi les dix-huit proposés. Il est même possible de jouer jusqu'à huit en même temps, enfin… l'un après l'autre bien évidemment ! Devant cette abondance d'options, vous pensez que le jeu est inextricable et ne s'adresse qu'aux professionnels du golf ? Eh bien détrompez-vous ! Les gens de Konami ont réussi le tour de force de réaliser une simulation complète et réaliste, avec le «gameplay» d'un jeu d'arcade. Un golf qui, bien que simple dans sa manipulation, n'en est pas moins très complet. ■

La gestion de la frappe de la balle est empruntée à celle de Pebble Beach.

GENRE : SIMULATION SPORTIVE ▸ ÉDITEUR : KONAMI ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : NC ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

GRAPHISME : 12/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 15/20
SON : 10/20
INTÉRÊT : 14/20

84%

Le patriotisme et l'héroïsme chez les Américains, c'est comme le foot et le pastis à Marseille : on déconne pas avec.

Top Gun - Fire at Will

PLAYSTATION EUROPÉENNE

En 1986 (dix ans déjà !), "Top Gun" avait fait sensation sur le grand écran. Profitant de cette formidable notoriété, Spectrum Holobyte compte bien à son tour décrocher le gros lot avec son tout premier simulateur de vol sur Playstation.

PASCAL

Pour un départ en fanfare, vous aurez droit à des images du film. Sans le beau Tom Cruise... Spectrum marche bien, mais pas au point de payer un cachet exorbitant.

Voilà, vous vous êtes pris un pruneau, et maintenant, vous allez avoir la chance de discuter avec les merlans.

EN RÉSUMÉ

TOP GUN PARAISSAIT PROMETTEUR MAIS IL NE CONCRÉTISE PAS LES ESPOIRS FONDÉS. ON A DU MAL À RETROUVER L'AMBIANCE DU FILM ET LES MISSIONS SE RESSEMBLENT TROP POUR SUSCITER L'ENTHOUSIASME. TOP GUN EST UNE FAUSSE SIMULATION AÉRIENNE ET UN SHOOT'EM UP TROP RÉPÉTITIF.

Top Gun, sous-titré "Fire at Will" (Feu à volonté), est en effet le premier produit sur console 32 bits de cette société réputée pour la qualité de ses simulateurs de vol sur ordinateur. Pour ce coup d'essai, elle bénéficie d'une licence béton : "Top Gun", le film. D'ailleurs, la séquence d'introduction vous balance tout de suite des images tirées du film. Idem pour la musique que l'on reconnaît tout de suite.

Du Blockbuster au navet

Aux commandes de votre F 14, vous allez passer des bancs de l'école Top Gun basée à Miramar aux théâtres d'opérations les plus dangereux. Les six premières missions se déroulent au sein de cette usine à pilotes qu'est Top Gun. Les balles sont à blanc et les ennemis sont vos potes de récré. Mais très rapidement, les choses deviennent sérieuses avec vos premières sorties au-dessus du territoire cubain et votre premier Mig abattu... Les décors, conçus pour la plupart sur ordinateur, ont été incrustés sur les vidéos. Quant au jeu (en 3D, est-il nécessaire de le préciser ?), il est graphiquement très décevant. Les textures paraissent bien ternes et le sol manque singulièrement de détails. L'animation connaît quelques ralentissements (minimes, il est vrai) et seulement deux vues sont disponibles. Les réactions du zinc sont assez éloignées de ce que l'on peut obtenir sur une vraie simulation. Les missions débutent en plein vol, il n'y a ni décollage, ni atterrissage. Pour les combats aériens, vous disposez de missiles air-air en nombre limité, et si un point rouge apparaît sur votre radar, c'est qu'un missile ennemi vous cherche des misères. Brouillez-lui les pistes en lâchant quelques leurres ! Pour varier les plaisirs (si peu), des objectifs au sol vous sont également assignés. Dans ce cas, changez de radar et armez vos missiles AGM. Les cibles sont automatiquement verrouillées et il ne vous reste plus qu'à leur montrer votre force de frappe. Au final, Top Gun est plus un Shoot'Em Up qu'une véritable simulation. Et un Shoot répétitif qui plus est ! Certains apprécieront sans doute, mais les fans des jeux Spectrum Holobyte sur micro seront forcément déçus... ■

Cette vue du cockpit peut impressionner, mais rassurez-vous : le jeu n'a rien à voir avec une simulation.

Voilà l'une des deux vues proposées. Celle-ci ne vous donnera pas plus de sensations que la première (cockpit).

Vous disposez de plusieurs types de missiles, en fonction de vos missions : air-sol ou air-air.

GENRE : SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE ▸ AUTRE STANDARD : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : FACILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : NC ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

GRAPHISME : 10/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 14/20
SON : 12/20
INTÉRÊT : 15/20

80%

Vous serez amené à faire des découvertes macabres, et, au cours du jeu, en fonction des obstacles, vous pourrez choisir de jouer l'humain ou Pipo le robot.

Overblood

PLAYSTATION JAPONAISE

Voilà un petit aperçu de la séquence d'intro.

Pour ouvrir certaines portes, vous devrez trouver les clefs ou les codes.

Il en va ainsi des jeux : lorsqu'un bon titre sort, il est immédiatement suivi d'une foultitude de jeux du même acabit. Et vous verrez que d'autres suivront. Remarquez, s'ils sont tous sympas, pourquoi pas ?

LAURENT

EN RÉSUMÉ

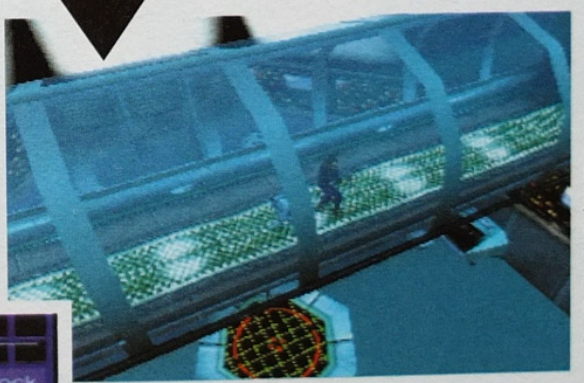
DISONS LE NETTEMENT : DE RESIDENT EVIL OU D'OVERBLOOD, CHOISISSEZ LE PREMIER. MAIS LE SECOND NE DÉMÉRITE PAS ET OFFRE UN BON JEU D'ACTION/RÉFLEXION, QUI VOUS PROCURERA PAS MAL DE SURPRISES. SANS COMPTER L'INTRO, LA POSSIBILITÉ DE JOUER AVEC LE ROBOT, ET L'AMBIANCE, QUI FAIT FROID DANS LE DOS.

Un mois après l'arrivée

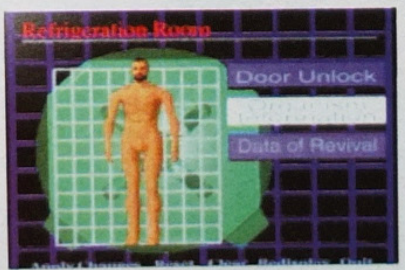
en France de Resident Evil, voilà que déboule en import Overblood. Qu'est-ce qui peut bien caractériser ce jeu ? D'abord sa ressemblance avec d'autres softs : Fade to Black pour l'ambiance, Resident Evil pour le genre, Alien Trilogy pour les laboratoires pleins de trucs bizarres... Bref, ça pourrait ressembler à beaucoup de choses. Mais vous verrez que c'est le seul jeu dans lequel sont menées autant d'expériences biologiques et génétiques. Quoi qu'il en soit, il a tout de même de quoi séduire.

La claque...

Dès le début du jeu, vous prenez une claque en matant l'intro qui est l'une des plus propres et brillantes vues ces derniers temps. Après, évidemment, les graphismes en prennent un coup, même si le résultat est plus qu'honorable. Vous vous réveillez dans une salle de cryogénie, dans laquelle il fait une température à ne pas mettre un Esquimau dehors. Il fait froid, à tel point que vous devrez trouver le thermostat si vous ne voulez pas mourir. D'entrée de jeu, les cartes sont posées : il faudra réfléchir. Je sais, pour moi, c'est mal barré. Néanmoins, vous ne serez pas seul : Pipo le petit robot vous accompagnera. À quoi sert-il ? Parfois, il vous faudra lui passer le relais afin qu'il franchisse des obstacles que vous, pauvre humain, êtes incapable de passer. Ce qui implique donc que vous pouvez diriger l'un des deux personnages au choix. Le reste du jeu, en 3D temps réel bien sûr, vous promènera dans des couloirs et salles étranges (parfois "infestées" de cadavres), vous donnera de l'action à souhait, ainsi que de la réflexion. Eh oui... Vous aurez même droit à quelques rares bugs d'affichage, qui ne gâcheront en rien l'atmosphère froide du jeu. Au finish, on apprécie ce jeu à la maniabilité parfois délicate mais compensée par les trois angles de vue qui vous sont proposés. S'il est un ton endessous de Resident Evil, il vaut néanmoins le détour, et devrait vous occuper un beau paquet d'heures... ■



Lorsque vous jouerez, vous disposerez de trois vues par personnage. Ce qui est très souvent pratique.



Pas de doute, c'est bien un homme dont vous vous occuperez.

Vous trouverez de nombreux objets, dont certains contiennent des codes.

GENRE : ACTION/RÉFLEXION ▸ **ÉDITEUR :** RIVERHILL SOFT ▸ **AUTRE STANDARD :** NON ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **DIFFICULTÉ :** MOYENNE ▸ **NOMBRE DE NIVEAUX :** NC ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ▸ **CONTINUES :** NON ▸ **SAUVEGARDE :** OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 17/20

87%

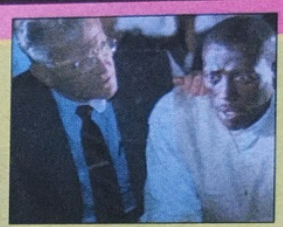
la VIDEO

par Francis Manfredini

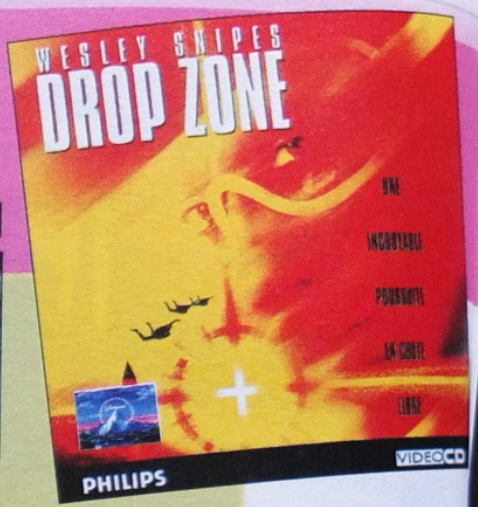
Ce mois-ci, c'est un plaisir doublé pour les amoureux de la vidéo ! Deux pages au lieu d'une, ça se fête et cela nous permet, du même coup, de vous présenter toutes les nouveautés disponibles en cassettes ainsi que les vidéo-CDs. Nous vous rappelons que ces vidéo-CDs ne peuvent être utilisés que sur une machine obligatoirement équipée d'une carte MPEG. Maintenant, en route...

Drop Zone

VIDÉO-CD PHILIPS • DISPONIBLE À LA VENTE.



Retrouvez Wesley Snipes (Passager 57, Demolition Man, Money Train) dans ce film d'action planant qui vous fera découvrir l'univers du parachutisme sportif ! Des images magnifiques, des sauts superbes pour un scénario original. Imaginez un gang de pirates du ciel passer à l'abordage d'un Boeing 747 en plein vol !!! C'est spectaculaire, c'est dangereux, c'est un très bon film d'action.



Les leçons de la vie

VIDÉO-CD PHILIPS • DISPONIBLE À LA VENTE.

Tourné dans un magnifique château en région parisienne, ce film parle de lui-même par son titre. Les leçons de la vie, mais quelles sont-elles ? La loyauté et la fidélité font sans aucun doute partie des leçons de la vie... Un film avec Albert Finney, Greta Scacchi (Présumé Innocent, The Player) et Matthew Modine (Full Metal Jacket, Short Cuts).

La Surprise

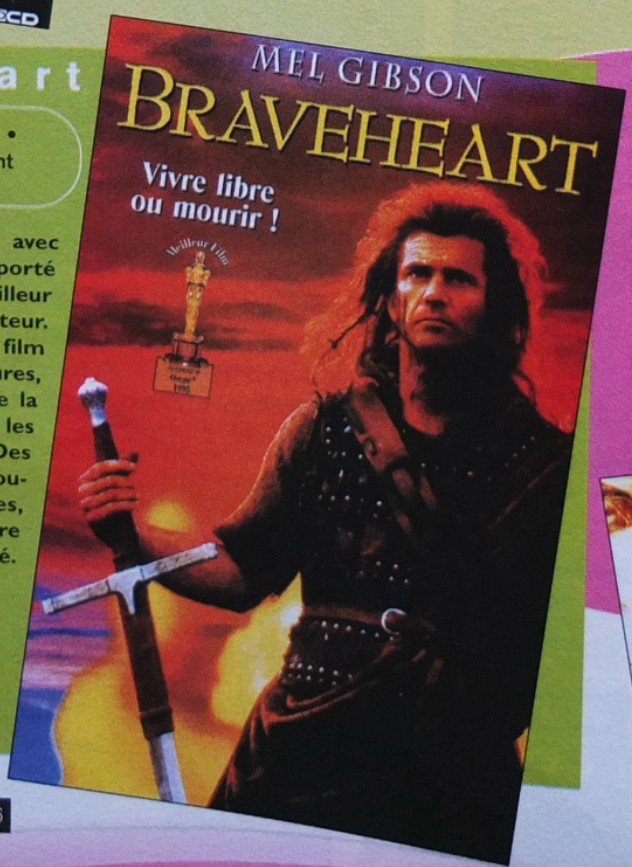
VIDÉO-CD PHILIPS • DISPONIBLE À LA VENTE.

Ça pour une surprise, c'est une surprise ! Trois adolescents ont cassé leur tirelire pour qu'une jeune femme (Melanie Griffith), qui a basculé du mauvais côté de la rue, leur dévoile son corps. Après toute une succession d'événements malencontreux, elle se retrouvera finalement chez eux et fera la connaissance de leur père, veuf de longue date... Divertissement assuré !

Braveheart

CASSETTE PFC VIDÉO • Disponible actuellement à la location.

Un film de Mel Gibson, avec Mel Gibson, qui a remporté 5 Oscars dont ceux de Meilleur Film et Meilleur Réalisateur. Braveheart est un grand film d'action de presque 3 heures, qui retrace les guerres de la fin du XIIIme siècle, entre les Anglais et les Écossais. Des scènes de bataille époustouflantes (un peu violentes, aussi) et une belle histoire de courage pour la liberté. Super !



Lassie, des amis pour la vie

VIDÉO-CD PHILIPS • DISPONIBLE À LA VENTE.

Lassie reprend du service dans cette nouvelle aventure et, comme à son habitude, se montre toujours aussi surprenante d'intelligence et de courage. Lassie, c'est l'histoire d'un colley solitaire qui fera tout pour protéger son nouveau maître, un jeune garçon qui se sent lui aussi bien seul depuis qu'il est venu s'installer à la campagne avec toute sa famille...

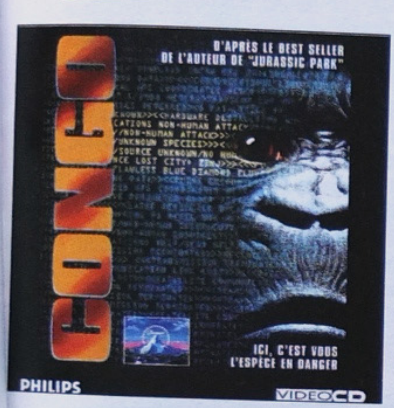
Dead Again

VIDÉO-CD PHILIPS • DISPONIBLE À LA VENTE.

Grace (Emma Thompson) est une jeune femme amnésique, hantée par la mort, dans les années quarante, de Margeret Strauss. Le plus étrange, c'est qu'elle lui ressemble... Elle demandera de l'aide à un détective privée et fera des découvertes étonnantes lors de séances d'hypnose. Y-a-t-il une vie après la mort ? Dead Again traite le thème de la réincarnation dans un film à grand suspense.

Congo

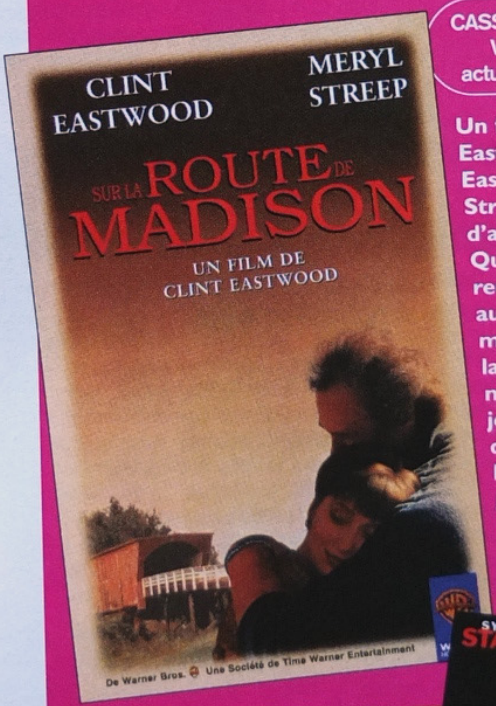
VIDÉO-CD PHILIPS • DISPONIBLE À LA VENTE.



Film d'aventure à la Indiana Jones, Congo relate l'expédition d'un groupe de trois personnes qui feront un voyage au cœur de la jungle africaine, chacun pour des objectifs bien personnels (ramener un singe, retrouver son fiancé, trouver un trésor). Un périple qui leur fera découvrir une cité perdue, gardée par d'étranges animaux. Attention, quelque chose s'approche... Aventure, angoisse, action sont les composantes de ce film.

Sur la route de Madison

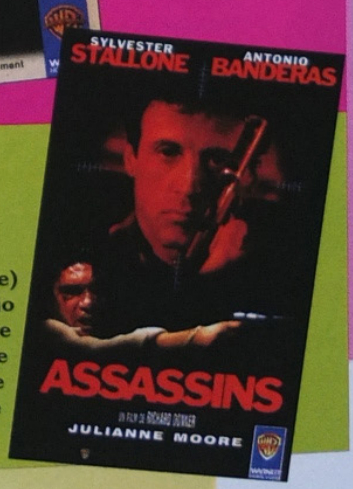
CASSETTE WARNER HOME VIDÉO • Disponible actuellement à la location.



Un film de Clint Eastwood avec Clint Eastwood et Meryl Streep. LE film d'amour de l'année ! Que vous soyez amoureux ou pas, vous aurez le plus grand mal à retenir vos larmes. Après «Un monde parfait», que je vous conseil aussi de voir, Clint Eastwood prouve ses grands talents de réalisateur.

Assassins

CASSETTE WARNER HOME VIDÉO • Disponible à la location.



Le face à face de deux tueurs, Robert Rath (Sylvester Stallone) l'actuel numéro 1 de sa profession et un nouveau venu (Antonio Banderas) sans foi ni loi, prêt à tout pour devenir le meilleur. Le choc de deux générations d'acteurs ! On découvrira un Stallone meilleur que jamais et un Banderas qui s'affiche comme une star montante. Un très bon film d'action interdit aux moins de 12 ans lors de sa sortie au cinéma...

MAIS AUSSI EN CASSETTE OU LASERDISC...

À LA LOCATION

- 9 mois aussi
- American Yakusa 2 (le 3 septembre)
- Amour et mensonges
- Compte à rebours
- Crosscut
- Diabolique séduction (le 4 septembre)
- Futur immédiat 3 (le 5 septembre)
- Jiang-Hu
- Les Vendanges de feu (le 5 septembre)
- L'enfant des neiges (le 17 septembre)
- La machination
- La petite Princesse
- Le Hussard sur le toit
- Le Maître des éléphants (le 17 septembre)
- Le point de rupture
- Les aventuriers de l'or noir (le 4 septembre)
- Les requins (le 3 septembre)
- Marchand de rêves (le 3 septembre)
- Mort clinique
- Nelly et Mr Arnaud
- Portrait robot 2
- Space : 2063
- Une proie dangereuse (le 3 septembre)

À LA VENTE

- Ace Ventura, détective chiens et chats (LD)
- Docteur Caraïbes
- Don Juan de Marco (le 3 septembre)
- Dumb & Dumber (K7/LD)
- L'enfant lion (le 17 septembre en LD)
- L'homme qui revient de loin
- La cité des enfants perdus (K7/LD)
- La Mutante (LD et le 18 septembre en K7)
- Le Hussard sur le toit (K7/LD)
- Le livre de la jungle (K7/LD)
- Le nom de la rose (le 17 septembre en LD)
- Mash (LD)
- Ninja Kid (le 17 septembre en LD)
- Niki Larson (le 17 septembre en LD)
- Piège à grande vitesse (LD)
- Rob Roy (le 4 septembre)
- Sauvez Willy 2 (K7/LD)
- Sniper (le 17 septembre en LD)
- Tank girl (le 18 septembre)
- Terminator (le 17 septembre en LD)
- The Killer (le 17 septembre)

DESSINS ANIMÉS

- Spiderman (le 17 septembre)
- Les aventures de Youbi le Pingouin (le 18 septembre)

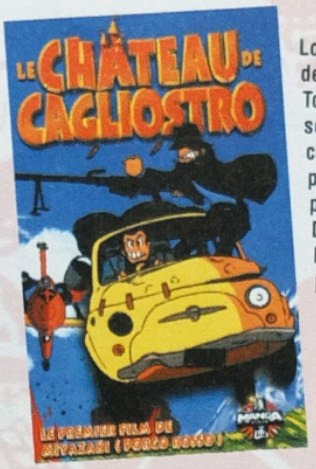
MANGAS

Cette rentrée n'est pas l'une des plus chaudes qui soient, et ce mois-ci, nous ne pouvons pas dire que nous croulons sous les nouveautés. Mais ce n'est pas pour ça qu'on vous laisse tomber et qu'on va passer sur les bons titres de ce retour (laborieux, évidemment) de vacances. Et qu'avons-nous au programme ? Du Zorro, des Mystérieuses cités d'or, du Myazaki, et plein d'autres trucs à zyeuter ou à bouquiner. Alors, qu'est-ce qu'on attend pour s'y jeter ?

Par Manu et Laurent

LE CHÂTEAU DE CAGLIOSTRO

MANGA VIDÉO - VERSION FRANÇAISE - 101 MINUTES - DISPONIBLE



Lorsque le créateur de Porco Rosso, de Totoro et j'en passe, se lance dans la création d'un film policier, on ne peut pas passer à côté. D'autant plus que le personnage principal, Wolf, est la copie conforme - version nippone, bien sûr - du plus connu des malfrats de la Terre, du plus gentleman des cambrioleurs, en bref, d'Arsène Lupin.

HOMME À FEMMES ET HOMME AFFABLE...

Et même homme à fables, puisque notre ami n'hésite pas à se déguiser pour bluffer son monde. Bref, ce gentleman cambrioleur, dragueur invétéré (à ne pas confondre avec invertébré, comme Kharmo), et adepte du déguisement (à ne pas confondre avec travesti, comme Kharmo), ne recule devant aucun défi. Mais d'autres sont aussi effrontés que lui, puisqu'en guise de butin, on lui a refilé de la fausse monnaie ; ce qu'évidemment, il ne peut laisser impuni. Il va donc se mettre en tête de coincer ceux qui lui ont fait ce coup. Aidé par son complice Jigen, il va réussir à remonter jusqu'au château de Cagliostro. Mais ce qu'il va découvrir va lui prouver que la tâche n'est pas gagnée d'avance. Dans le château, le comte tient sa fille captive, celle-ci détenant le secret d'un fabuleux trésor. Il n'en faut pas plus pour décider Wolf à s'attaquer à tout ça. Bravant des troupes de Ninjas (seule trace japonaise du scénario), les forces d'Interpol, ainsi que quelques groupes de conspirateurs, le cambrioleur le plus élégant du quartier va tout de même passer à l'attaque. Son objectif : les faux-monnayeurs, la princesse, le trésor, et le comte en personne. Voilà qui donne le ton de ce film aux qualités techniques dignes de Porco Rosso. Les fans de Myazaki reconnaîtront d'ailleurs la patte du maître. L'humour sera également de la partie, et on peut même dire qu'il est le principal ingrédient de cette comédie policière. S'appuyant de plus sur une animation de qualité - Myazaki oblige -, "Le Château de Cagliostro" est immanquable.

DARKSIDE BLUES

AK VIDÉO - VERSION SOUS-TITRÉE EN FRANÇAIS - 84 MINUTES - DISPONIBLE

Avant toute chose, sachez que les scènes de violence qui agrémentent ce film l'interdisent aux moins de 16 ans. Vous voilà donc averti. Rentrons maintenant dans le vif du sujet, qui n'est pas des plus reluisants. Tokyo est une nouvelle fois le lieu du drame. Et comme d'habitude, tout ne s'y passe pas pour le mieux. En effet, si la ville est en paix, ce n'est que par la "bonne volonté" de la famille Hogetsu qui, du haut de son satellite, dirige et surveille la planète toute entière. Pourtant, dans la capitale japonaise, la révolte gronde. C'est tout juste si l'on n'entend pas chanter "la Cucaracha" dans les faubourgs de la ville... Pourtant, la plupart des Terriens ont accepté les conditions de la famille afin de préserver un semblant de paix. Les Hogetsu ont bâti leur domination sur le sang et la destruction, et une révolte aurait pour conséquence de mettre le feu aux poudres. Et justement... Des hommes sont parvenus à maintenir quelques rares zones neutres à l'intérieur de l'une d'elles vit Seria, qui vient juste d'accueillir un étrange rebelle en fuite. Parallèlement, sa meilleure amie, Maï, fait elle aussi la connaissance d'un homme étrange. Avec ses bottes, son long manteau noir et son allure médiévale, il ressemble à un mix' de Patrick Bruel et Francis Lalanne. Son seul nom est déjà étrange : Darkside. Bon, on vous laisse du suspens, car le sieur Kikuchi, à qui l'on doit "Monster City", "La Cité interdite" et "Vampire Hunter D", vous a réservé une aventure palpitante et techniquement impressionnante.

GUN SMITH CATS - ZONE NEUTRE

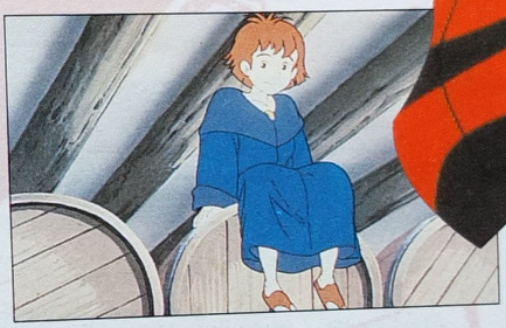
KAZE ANIMATION - VERSION FRANÇAISE - 50 MINUTES

Les Gun Smith Cats ne sont pas le regroupement des Gun'n Roses, des Smiths et des Stray Cats. En fait, c'est l'union de Rally Vincent et de Minie Meï. La première est italienne, du genre belle, avec autant d'atouts naturels que spirituels. Malheureusement, ses passions en font un garçon manqué : elle adore les armes à feu et les bagnoles, et à elle seule, elle détrône l'inspecteur Harry et Jean Alesi (pas dur !). La seconde, Minie, est tout l'inverse, du moins physiquement, parce qu'elle est blonde, plus chétive. Par contre, elle est experte en explosifs et en drague, puisque son tableau de chasse ferait verdir de jalousie Julio Iglesias en pleine heure de gloire (celle d'avant son andropause). À elles deux, elles forment un duo de justicières aux méthodes peu orthodoxes et musclées. Mais face aux descendants d'Al Capone, c'est la seule solution dont elles disposent. La ville de Chicago est sous leur joug depuis trop longtemps pour que ces deux charmantes jeunes filles laissent faire les malfrats. Et croyez-moi, les négociations vont être viriles. Oops, j'allais oublier, la cassette contient un court Making Of du film.

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

AK VIDÉO - VOLUMES 1 ET 2 - 28 x 4 MINUTES - VERSION FRANÇAISE

Que l'on ait dix ou vingt ans, on connaît "Les Mystérieuses cités d'or". Aventure ou éducatif, il est difficile de faire la distinction. Pourtant, la série se laisse regarder comme un dessin animé, non comme un truc vaguement pédagogique. L'action se déroule au XVIe siècle : les hommes sont alors avides d'aventure, de découvertes, de nouvelles terres et de richesses. Aux quatre coins du monde, on peut croiser des navires espagnols et portugais, en quête de nouvelles sensations. Parallèlement, Esteban, Zia et Tao, trois enfants aux origines mystérieuses, parcourent l'Amérique centrale et l'Amérique du Sud.

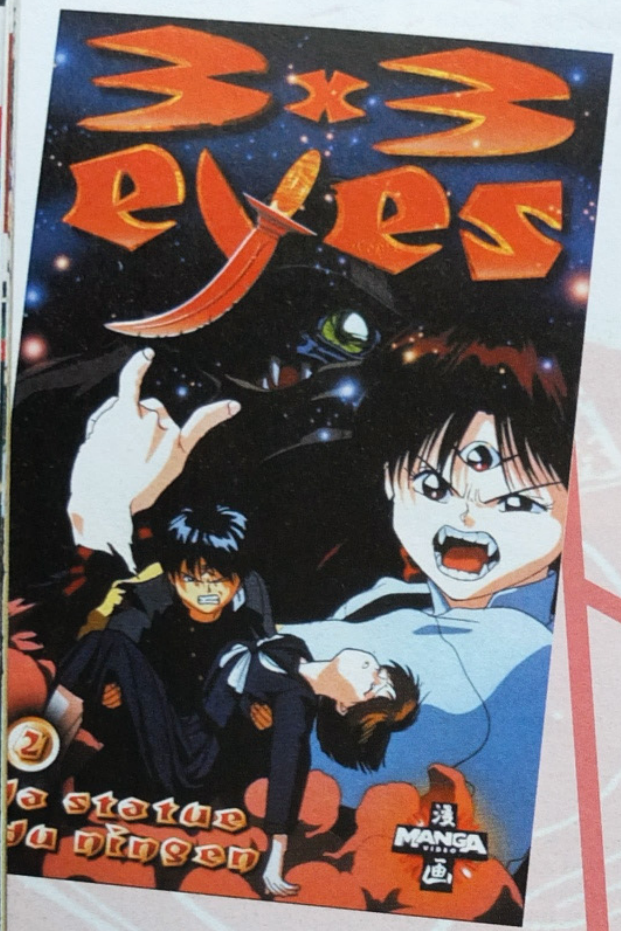


MAGELLAN, LES INCAS ET VOUS

Les trois jeunes aventuriers, dont on sait peu de choses si ce n'est qu'Esteban a été adopté par Magellan, que Zia est la fille du grand prêtre d'une des cités d'or, et que Tao est le seul descendant d'une civilisation disparue, se sont aventurés dans une quête gigantesque : rechercher les cités d'or, afin de reconstituer le "Livre du Soleil" qui contient la loi des jours nouveaux et le secret du futur. Hélas, les Incas, les Indiens et tous les autochtones sont là pour garder leurs secrets inviolés, et la présence des conquistadors n'est pas faite pour les rassurer. Les 39 épisodes que compte la série (la collection vidéo contient 9 cassettes de 4 épisodes et une de 3 épisodes) sont partagés entre des éléments purement historiques, et d'autres fictifs, tirés du roman de Scott O'Dell (écrivain américain né en 1899 à Los Angeles), "The King's Fifth", qui parut en 1960. Ce mélange est le meilleur bouclier contre le côté rébarbatif de certaines émissions pédagogiques et croyez-moi, ces séries sont passionnantes. S'il est probable que vous possédiez jamais le trésor caché des Incas, tournez-vous donc vers cette série qui comptera deux volumes tous les deux mois. Elle en vaut la peine.

3 X 3 EYES 2

MANGA VIDÉO - 60 MINUTES - DISPONIBLE



Première chose, et d'importance : cette cassette contient deux OAV, qui sont les troisième et quatrième de la série. Alors là, suivez bien, parce que l'action se déroule sur deux plans. D'un côté, on a Yakumo, qui, marqué par le signe de Wu qui lui confère l'immortalité, veut retrouver sa mortalité. Jamais content... C'est pourquoi, accompagné de la charmante Pai, une des dernières immortelles que compte le globe, il se met en tête de retrouver le Ningen, la statue des hommes. Ça, c'est pour Yakumo. D'un autre côté, on trouve Shun-Li Kwong, une veuve aisée (ça veut dire riche) qui n'a qu'un souhait : devenir immortelle. Vous me direz qu'il n'ont qu'à procéder à un échange standard, mais c'est pas aussi simple que ça, sinon il n'y aurait pas de quoi en faire une OAV. En effet, pour mener à bien ses desseins, la veuve joyeuse s'est mis en tête de manipuler le démon Ryoko. Pai et Yakumo Fuji décident alors de se lancer dans un bras de fer à côté duquel "Over the Top" de Stallone fait figure de championnat du monde de marelle. En somme, si vous voulez de la magie et des immortels qui se fritent, "3 x 3 Eyes 2" vous ravira. ■

TOKYO BABYLONE

MANGA VIDÉO - 60 MINUTES - DISPONIBLE -

Bon, pour changer, on va à Tokyo. Si un jour on veut me muter comme correspondant au Japon, il est hors de question que je m'installe dans cette ville. C'est la pagaille en permanence. Et pire même, puisqu'à l'instar de Babylone, la ville s'abandonne au stupre et à la luxure. Bref, Tokyo est devenue une ville de débauche. Parmi la population dépravée de la ville, on trouve un certain Subaru Sumeragi, médium de son état si on peut appeller cela un état. Jusqu'à aujourd'hui, il n'intéressait personne. Mais suite à une série d'accidents mortels et mystérieux de surcroît sur le chantier du Projet 5, Mimura, le boss de la MCC Corporation, demande au médium d'exorciser le bâtiment. Malheureusement, l'homme d'affaires n'aura pas le loisir de participer à la petite fête pour cause de mort. Il n'en faut pas plus pour que Shinji Nagumo, le dernier rescapé des directeurs, devienne le principal suspect aux yeux de la sœur de Mimura. La vengeance, au Japon, n'est visiblement pas un plat qui se mange froid. Et pourtant, du côté de l'île du Soleil levant, on aime les trucs crus. M'enfin... C'est sur des bases de déjà vu, pourtant assez innovant en matière de manga, que part ce thriller qui vous entraînera dans les "quartiers de petite vertu" de Tokyo. ■

LA LÉGENDE DE ZORRO

ALPA MEDIA - VOLUMES 1 ET 2 - VERSION FRANÇAISE - 60 MINUTES - DISPONIBLE -

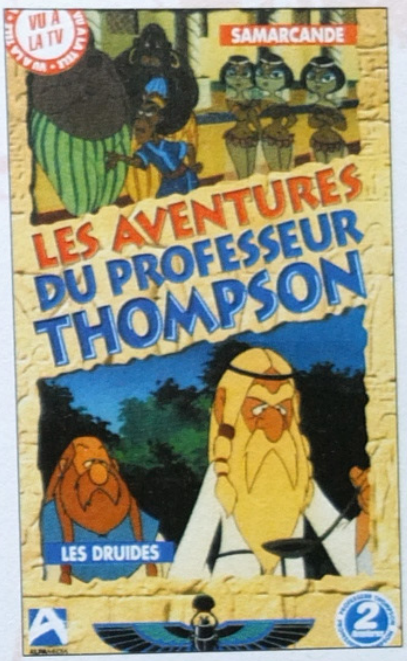
Je ne vais pas vous prendre pour des ânes en vous racontant qui est Zorro. Si d'habitude il surgit du fond de la nuit, c'est cette fois du fond du magnétoscope qu'il va surgir, et en dessin animé. Cette production italo-japonaise met en scène le cavalier masqué le plus connu de l'Histoire dans une série de 24 épisodes d'une trentaine de minutes (deux épisodes par cassette). Quel chemin pour Zorro (alias Diego, le jour), qui fut créé en 1919 par Johnson M^c^ Culley (et inspiré du révolutionnaire José Maria Avila), a été traduit depuis en 42 langues (moins que Tintin), et a été adapté à la télé, au cinéma, dans des romans, en BD...

Si vous avez craqué sur le beau héros tout en noir et ses compagnons, vous allez être "heureux" : ils ne sont pas tous là. On retrouve bien un sergent Gonzales (ex-Garcia), un capitaine Romon, mais c'est tout. De nouveaux personnages seront cependant là pour égayer vos folles nuits d'hiver : Bernardo, un jeune orphelin de 9 ans qui vit avec Diego (c'est à dire Zorro), et qui partage tout avec celui-ci jusqu'à revêtir lui-même une cape et un masque noirs. On y trouve également Figaro, un bouledogue qui lui aussi peut porter secours à Zorro avec son masque noir sur le museau (où vont-ils chercher tout ça ?), et enfin Viento, le cheval qui a juré fidélité sur une botte d'avoine à Diego (qui est aussi Zorro si vous ne le savez pas encore). Que retenir ? Que c'est sympa, que l'ambiance est la même que l'originale et que je trouve étrange que Bernardo passe du statut de quinquagénaire muet et incapable de monter à cheval à celui de jeune orphelin de 9 ans, super-bavard, mais aussi excellent cavalier. Je vous jure, dans cinquante ans, Tintin sera un mercenaire à la solde des troupes martiennes qui veulent envahir Pluton. ■

LES AVENTURES DU PROFESSEUR THOMPSON

ALPA MEDIA - VOLUMES 1 à 6 - VERSION FRANÇAISE - 60 MINUTES -

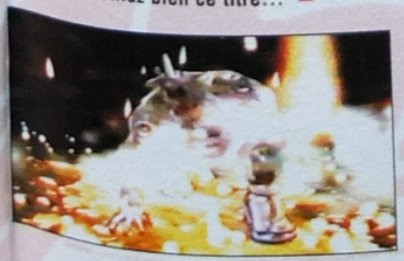
Le professeur Thompson aurait pu incarner Indiana Jones au grand écran, mais les producteurs lui ont préféré Harrison Ford, pour d'obscures raisons de physique et de look. Mais malgré tout, le professeur est un excellent archéologue. Un peu gaffeur, certes, mais bon quand même. La preuve : il a été le seul à découvrir, lors de fouilles, une petite pyramide en métal qui va lui permettre de voyager dans le temps. Résultat : la série vous balade chez les Vikings, les Incas, les Égyptiens... C'est une belle manière de faire le tour du monde. Adressée aux plus jeunes d'entre vous, cette série espagnole a tout pour plaire. Alors, pour une fois, au lieu de gifler vos petites sœurs et petits frères ou de casser leurs jouets, offrez-leur "Les Aventures du professeur Thompson". ■



CYBER WEAPON Z 3D

TONKAM - VOLUMES 1 ET 2 - VERSION ORIGINALE

Depuis le début de notre ère, le temple shaolin a bien évolué. Il est fort de son passé, les moines y ayant archivé toute l'histoire de l'humanité. De nombreux jeunes s'y rendent pour suivre une formation et devenir des Cyber Weapon Z, des êtres sur-entraînés. Molitofu, lui, est un démon plutôt doué pour l'informatique, puisqu'il parvient à envahir la salle des ordinateurs, afin de s'y connecter et d'en retirer toutes les techniques de combat des Cyber Weapon Z. Côté scénario, on n'a pas le droit à l'œuvre la plus originale du monde, mais là où Cyber Weapon Z 3D est puissant, c'est dans sa réalisation : ce film est en effet en images de synthèse, qui ne sont pas sans rappeler celles qui ornent les intros des jeux vidéo. C'est bougrement bien fait, et si la cassette sort en version originale, c'est à dire chinoise, Tonkam l'adaptera en français. Surveillez bien ce titre... ■



LES SORTIES DU MOIS

CÔTÉ MANGAS

Chez Glénat...
- Noritaka tome 4
- Ikkyu tome 2
- Gun Smith Cats tome 1
- Striker tome 2
- Bastard tome 2
- Ranma 1/2 tome 9

Chez Tonkam...
- Angel 5
- Asaté Dance tome 4
- Amer Béton tome 2
- X (sous réserve)
- Celia tome 1

Chez Samouraï...
- King of Fighters
- Fanta Sweet
- Conspiracy tome 2
- Samouraï Sexy Spirit
- Art Book Candy Mon Mon

Chez J'ai Lu...
- City Hunter tome 7
- Fly tome 7

Chez Casterman...
- Dispersion
- Gon tomes 3 et 4

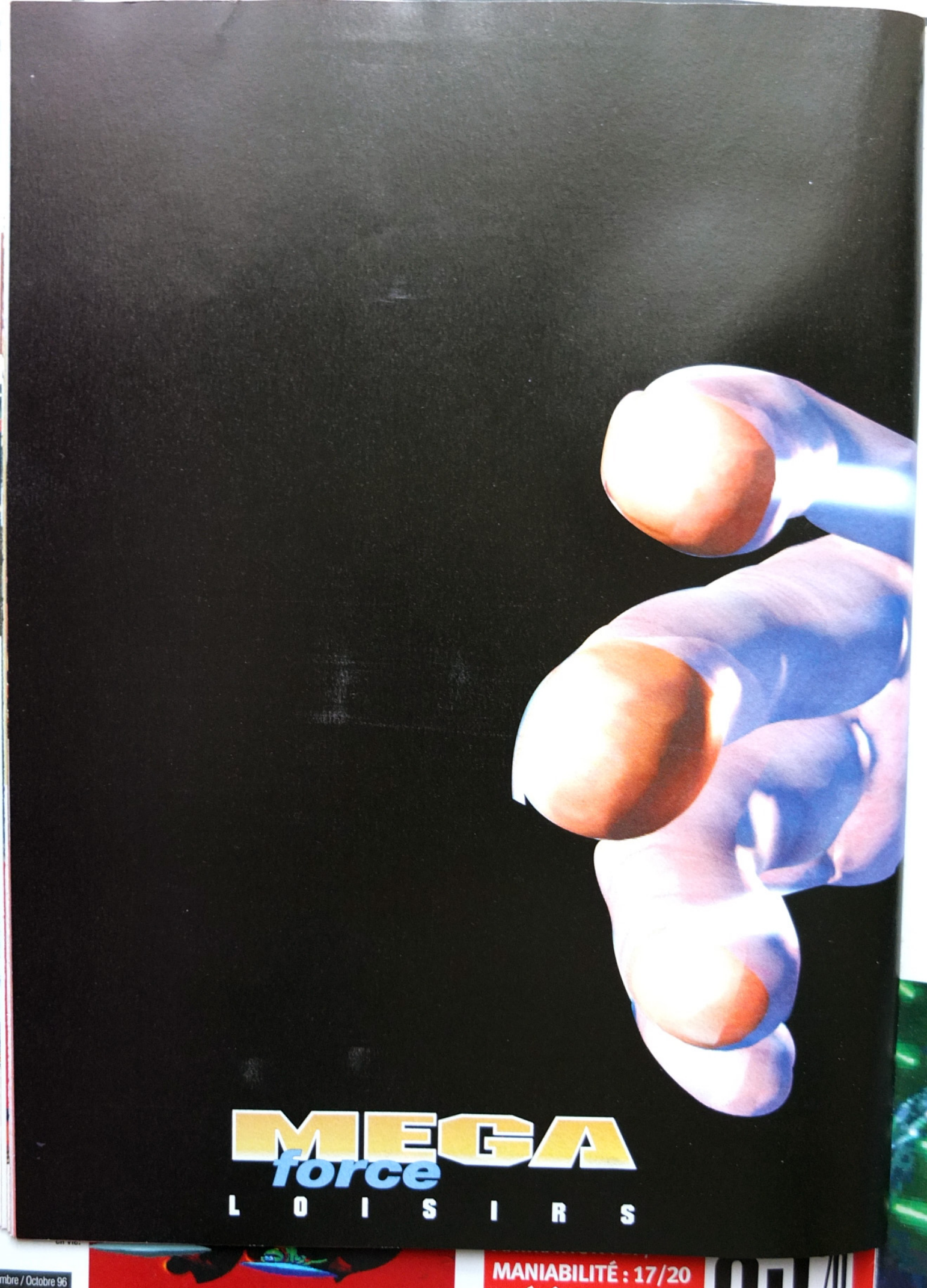
CÔTÉ VIDÉOS

Chez Manga Vidéo...
- Geno Cyber volume 1
- Gyver dossiers 9 et 10

Chez AK Vidéo...
- Réincarnation volume 2

Chez Kaze...
- Lodos volumes 1 et 2 (VF)
- El Hazard volume 2
- Kichin Heidan volume 4
- Bubblegum Crisis volume 5
- Twin Angel volume 1
- Magical Twilight volume 3
- Golden Boy volume 2
- Gun Smith Cats volume 2
- Urôtsukidoji 3 volume 4
- Ange des ténèbres volume 3

Chez Tonkam...
- Gall Force Eternal Story
- Ushio et Tora volume 4
- Vidéo Girl Aï volume 2


MEGA
force
LOISIRS

Voici quelques-uns de vos adversaires. Il sont plus ou moins rapides, intelligents et puissants.

Grid Runner

SATURN EUROPÉENNE

C'est toi le chat, non, c'est toi, non c'est toi maintenant... Le thème du chat et de la souris est dorénavant mis au goût du jour avec ce nouveau jeu d'action mais aussi de stratégie, d'un genre particulier...

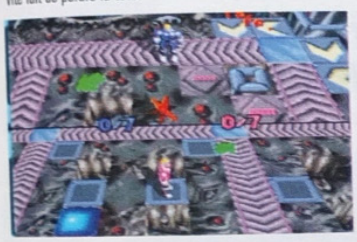
En mode deux joueurs, vous pouvez aussi jouer avec le câble link, mais, le cable encore annoncé en France. Ici, le joueur vient de sauter sur une mine.

FRANCIS

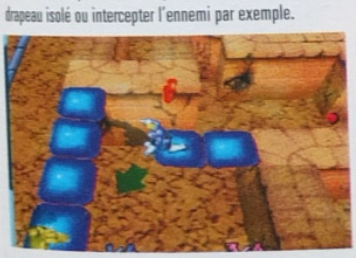
Commençons tout de suite

par expliquer les règles du jeu : au début d'une partie, vous serez soit le chat, soit la souris. Si vous êtes la souris, vous devez toucher un certain nombre de drapeaux pour les passer dans votre couleur et remporter la partie. Si vous êtes le chat, vous devez rattraper et toucher la souris pour devenir souris à votre tour et convertir les drapeaux à votre couleur. L'originalité vient aussi de la représentation du jeu, ainsi que des options que vous trouverez sur votre route. Il y aura par exemple des téléporteurs, des tapis roulants dont on pourra même modifier le sens de fonctionnement en appuyant sur un bouton pressoir, des bumpers qui nous enverront à tout vitesse dans n'importe quelle direction... Notre personnage pourra accélérer, poser des mines, construire des plates-formes pour accéder à un endroit précis, lancer un sort pour ralentir la vitesse de l'adversaire ou simplement lui tirer dessus. D'autre part, on ramassera des sabliers dans les stages normaux et ensuite dans des stages bonus, on aura plus ou moins de temps pour aller chercher des options qui permettront d'améliorer notre personnage en ce qui concerne sa vitesse de déplacement, son agilité et ses pouvoirs magiques. Enfin, il est possible de jouer à deux sur le même écran ou sur deux consoles en utilisant un câble de liaison . Tout cela donne un jeu très stratégique et très disputé !!!

Il est très important de regarder où l'on met les pieds pour ne pas être emporté malgré soi. Entre les tapis roulants, les bumpers et les téléporteurs, vous avez vite fait de perdre la tête.



Un peu magicien, vous pourrez, entre autres, construire des plates-formes pour aller chercher un drapeau isolé ou intercepter l'ennemi par exemple.



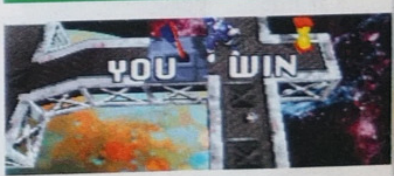
Une épreuve bonus. Récoltez le maximum de boules et ramassez aussi les sabliers, quand il y en a, pour obtenir encore plus de temps de jeu.

Une réalisation en demi-teinte

Rien à dire sur les effets sonores psychédéliques assez drôles mais en revanche, les musiques ne collent pas assez bien à l'action et cela ne donne pas une super ambiance. Grid Runner compte 16 planètes différentes et autant certaines donnent lieu à de très beaux tableaux, autant d'autres sont assez fouillis et gâchent un peu le plaisir visuel. La petite taille des personnages est aussi un peu dommage mais c'est le prix à payer pour avoir une vue plus large du terrain de jeu. Graphiquement, cela aurait pu être plus fin... L'animation ne présente aucun bug, les scrollings et les téléportations sont même ultra rapides, même à deux. Enfin, la maniabilité est très bonne, et s'améliore au fil du jeu. Peut-être qu'un personnage plus actif, qui pourrait sauter pour éviter des tirs par exemple, aurait ajouté encore plus de piment à ce jeu déjà bien excitant. ■

EN RÉSUMÉ

ORIGINAL ET TRÈS INTÉRESSANT PAR SON COTÉ STRATÉGIQUE, GRID RUNNER EST UN JEU D'ACTION TRÈS AGRÉABLE, SURTOUT À DEUX JOUEURS. IL EST DOMMAGE QUE SA RÉALISATION N'AIT PAS ÉTÉ UN PEU PLUS PEAUFINÉE. UN TRÈS BON JEU QUAND MÊME, ET D'UNE GRANDE DURÉE DE VIE.



GENRE : ACTION ▸ ÉDITEUR : VIRGIN ▸ PRÉVU SUR : PLAYSTATION, PC CD ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 48 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 ▸ PASSWORDS : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 14/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 17/20

86% SEUL

89% À DEUX

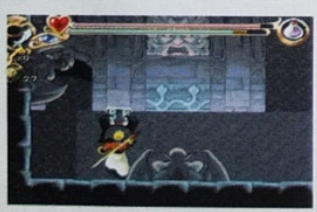
The Story of Thor 2

SATURN EUROPÉENNE

De l'exotisme, de la violence, un héros blondinet coiffé comme un Hedgehog, des armures rutilantes et la plus belle des jouvencelles du comté sous le joug d'un sorcier félon... Pas d'équivoque possible, nous sommes en présence d'une superproduction au casting judicieux, dont l'unique vocation est de faire "péter le 'dimat" !!

ROMULUS

Une brute épaisse qui n'a certainement jamais été enfant de chœur vient de vous faire goûter l'arôme aigre-doux de sa lame.



Voici l'application de l'un des pouvoirs de Shade : plus aucune tirette à chaîne ne vous résistera !

Après les vacances, les gauffres-chantilly et la pétanque, enfin bref, le farniente, il est grand temps de reprendre le collier et de se replonger dans des contrées hostiles afin de pourfendre du gueux, de laminer du molosse et en définitive, sauver l'orphelin puis consoler la veuve (doucement les gars quand même, hein !). La Légende de Thor, bien connue des possesseurs de Megadrive, se refait une beauté pour tenter de séduire l'heureux possesseur de la Saturn. Je tiens à rassurer tout de suite les bileux : si la trame est similaire, ce n'est pas le même jeu, juste reprogrammé sur 32 bits. Vous incarnez Ali, un fougueux guerrier qui, épaulé par des esprits élémentaires, est mûr pour entreprendre la quête de sa vie.

Petit briefing de départ :
- "Ali, remets-moi de l'ordre dans ce royaume et fissa !
- Bien Maître, je prends une petite collation et j'y cours !"

- Six esprits alliés, ça ira ? - Ah ben merci, ça me réchauffe le cœur !

Votre périple commence dans le village fortifié du royaume d'Aquaria, dans la demeure de votre mentor, le sage Ordan. Vous devez mettre un terme aux vils desseins du maître des ténèbres : Agito. Pour avoir une chance de mener à bien l'aventure périlleuse qui vous attend, il va vous falloir retrouver les six esprits élémentaires : Dytto, la fée de l'eau ; Efreet, le génie du feu ; Bawu, l'esprit végétal ; Brass, le dragon des sons ; Shade, l'esprit de l'ombre ; et enfin Airl, la déesse de l'air. Pour accroître leurs pouvoirs respectifs, vous devrez collecter des joyaux (sept par esprit élémentaire) disséminés plus ou moins sournoisement un peu partout dans le royaume. Ces esprits pleins de ressources qui veillent jalousement sur leurs pouvoirs propres viendront à vos côtés pour vous sortir de toutes les situations inextricables. Voici un petit aperçu rapide de leurs principaux pouvoirs : Dytto vous régénère, congèle les ennemis et peut se changer en tornade ; Efreet grille comme des gambas vos assaillants, les troncs d'arbres et allume les candélabres ; Bawu est capable de gober des choses énormes ; Brass brise les cristaux par ultrasons ; Shade détruit les plantes tentaculaires qui bloquent des passages importants ; Airl, en se métamorphosant en nuage, vous permet de voler. Il vous faudra d'ailleurs souvent combiner successivement les pouvoirs respectifs de vos alliés pour résoudre bon nombre des pièges du jeu. Mais ce n'est qu'une partie de ce que vous devez récupérer au cours de votre exploration du monde de Thor. Ali a la possibilité d'utiliser cinq types d'armes différentes : le couteau, l'arc, la canne magique, l'épée et les bombes. Tout en sachant que chacun de ces équipements possède trois niveaux de puissance. Pour mener à bien votre quête,

Illustrations © 1993 Warner Home Video France. A

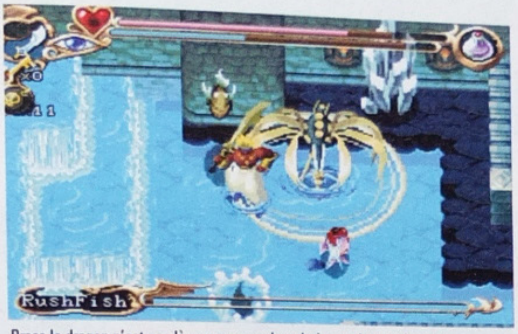
+

UN JEU GRAPHIQUEMENT LÉCHÉ QUI FLATTE L'ŒIL DU DÉBUT JUSQU'À LA FIN. UN UNIVERS ATTACHANT. UNE JOUABILITÉ SUR ROULEMENT À BILLES.

–

LA PLUPART DES BOSS SONT AUSSI CORIACES QUE DES TOURTEAUX ASTHMATIQUES. PEUT-ÊTRE PAS SUFFISAMMENT DIFFICILE ET PAS ASSEZ PRISE DE TÊTE (UN MASO, VITE QU'ON L'ENFERME !!).

À l'aide de l'arc, en prenant le bon angle, vous pourrez aisément atteindre des leviers en hauteur.



Brass le dragon n'est pas là pour amuser la galerie : un bon petit coup d'ultrasons et le cristal va voler en éclats (une chance que notre héros ne porte pas de lunettes !).

EN RÉSUMÉ

BON D'ACCORD, L'INTRIGUE DE THOR TIENT SUR UN DEMI-GRAIN DE RIZ THAÏ, MAIS EN CONTREPARTIE, L'ACTION NE VOUS LAISSERA PAS UNE SECONDE DE RÉPIT ; ET NE RANGEZ PAS POUR AUTANT VOS CELLULES GRISES AU VESTIAIRE : VOUS ALLEZ EN AVOIR BESOIN. SUR LE PLAN DE LA RÉALISATION, DES MULTIPLES DÉCORS AUX DIVERS PROTAGONISTES, C'EST PROPRE, DÉTAILLÉ ET FINEMENT COLORÉ. POUR FINIR, BIEN QU'IL NE VOUS MÈNE PAS JUSQU'À LA SAINT-SYLVESTRE, THOR NE SE FINIT PAS TROP RAPIDEMENT. EN CE QUI ME CONCERNE : J'ACHÈTE (DITES, VOUS NE FERIEZ PAS UNE FORMULE EN TROIS FOIS SANS FRAIS À TOUT HASARD ?)

Un petit accès de flemme ou un passage à survoler, no problemo, montez sur le dos d'Airl. En bon petit nuage, elle vous mènera au gré du vent où bon vous semble.

Les mouches n'aiment pas le vinaigre, moi, je hais le dimanche, et Efreet, lui, ne supporte pas le moindre zombie. C'est comme ça, on ne se refait pas !

Le temple où vous récupérez Airl est dans les cieux, les chutes sont donc à éviter. Un bon conseil : pour ne pas déraper, mettez des sandales taille basse à carcasse radiale.

N'oubliez pas tout au long de votre périple de bien repérer les petites fissures. Bawu les croque et il en sort des objets importants.

Ali face à son destin : le machiavélique Agito sous sa première forme, avant sa métamorphose. L'heure de vérité est proche…

Grâce à certaines plantes, transformé en lilliputien, il vous sera possible d'entrer dans des grottes minuscules.

il va également vous falloir mettre la main sur des parchemins savamment cachés. Il en existe six de couleurs différentes qui confèrent des pouvoirs particuliers à vos armes. Il y en a dix de chaque couleur à trouver (prenez des notes, je ne répèterai pas). En ce qui concerne votre vitalité et vos pouvoirs magiques, ils se matérialisent à l'écran par deux jauges qui augmenteront au fur et à mesure de votre progression. À vous d'occire un maximum d'ennemis pour acquérir de l'expérience. Pour ne rien oublier, il faudra également que vous soyez en possession de trois cubes de cristal, condition sine qua non pour ouvrir les portes de la tour finale : l'antre d'Agito. Croyez-moi, avec toute la besogne que vous avez à abattre, vous ▶▶▶

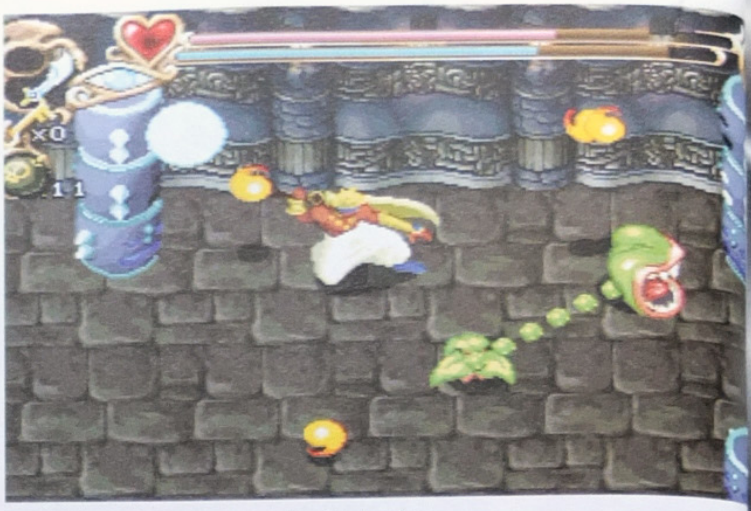
MATCH CONTRE

SHINING WISDOM

QUE VOILÀ UNE CONFRONTATION QUI COULE DE SOURCE... POUR MOI, SHINING WISDOM SEMBLE TOUT DROIT SORTI D'UN AUTRE ÂGE. BIEN QUE LE JEU NE SOIT PAS ININTÉRESSANT, LES GRAPHISMES SONT ENFANTINS ET INDIGNES D'UNE 32 BITS. POUR VOUS DONNER UNE IMAGE, VISUELLEMENT, AVEC THOR, ON PREND UNE CLAQUE, ALORS QU'AVEC SHINING WISDOM ON PREND UN COUP DE PIED AU DERCHE. IL N'Y A PAS PHOTO : VICTOIRE DE THOR PAR K-O TECHNIQUE.

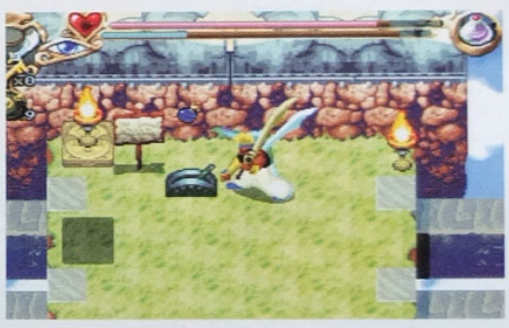
Non, non, ce n'est pas la bande-annonce du film "Twister", c'est tout simplement Dytto, pas contente, qui fait la tornade.

Certains chevaliers se muent en couperet à jambon. Si vous êtes téméraire, allez au charbon et si vous êtes couard, mettez les voiles (comment ça j'ai pas hésité longtemps ?).



- "Allez mon Bawu, va mordre le vilain totem qui veut faire du mal à ton papa ! Ah ! la brave bête, mais oui tu l'auras ton susucre !"

Dans cet endroit délicat du temple d'Airl, des gouttes d'eau vous montreront un chemin invisible dans le ciel et Shade, quant à lui, vous remontera chaque fois que vous serez tombé.



Très utiles, les bombes vous permettront d'allumer des candélabres situés en hauteur. Remarquez avec quel style Ali lance son explosif : viril le geste !

Il vous le faut ce boulet. Utilisez la technique spéciale d'attaque avec la canne magique pour faire voler les troncs en mille morceaux.

Voici le premier boss du jeu. En dehors du fait d'être un vilain pas beau, il est également le précurseur de la piscine à vagues.

Très pratique, Dytto congèle tous les barbares qui passent à sa portée. Notez la finesse des détails et la douceur des couleurs de ce décor.

n'aurez pas le temps d'aller musarder en forêt pour peaufiner votre herbier. Le jeu se décompose donc ainsi : en plus du monde extérieur, vous avez six temples à visiter de fond en comble pour récupérer l'esprit élémentaire ainsi que les objets qu'ils recèlent, et au final, vous pénétrerez l'inhospitalier repaire d'Agito. Il va sans dire que la difficulté et la taille des temples ainsi que la robustesse de tous vos assaillants augmentent crescendo au fil du jeu.

- Bon alors quoi, il vous plaît mon Thor ? Un gourdin dédicacé à gagner !

Il est, je pense, plus aisé de donner un avis objectif sur un jeu - a fortiori un jeu d'aventure - lorsqu'on a eu la possibilité de le mener à son terme. C'est le cas de votre serviteur, qui l'a épluché en long, en large et en travers. En ce qui concerne la réalisation, il n'y a pas photo, la version Saturn de Thor est pour moi graphiquement superbe, les décors fourmillent de détails et les couleurs sont chatoyantes. En fait, en y regardant de plus près, Story of Thor possède les mêmes qualités et quasiment les mêmes défauts que son prédécesseur sur Megadrive (peut-être dans de moindres proportions). À savoir un jeu très beau, avec le principe des esprits apportant un réel intérêt, des combats jouissifs, mais des boss trop simples et un jeu qui aurait gagné à être un chouïa plus long. On sent que la mécanique est bien huilée, c'est de la belle ouvrage, mais on était en droit d'attendre plus d'originalité pour cette version 32 bits. Pour ce qui est de l'ambiance sonore et des nombreuses mélodies, tantôt douces, tantôt lyriques, elles collent parfaitement à l'action et renforcent fort à propos l'atmosphère chevaleresque du jeu. Quant à Ali, le personnage que vous incarnez, il est non seulement attachant mais aussi doté d'une animation très souple : ses postures de combat, sa démarche et ses foulées soutenues paraissent presque naturelles. Ce n'est pas de l'image de synthèse, mais cela suffit amplement pour être crédible. .Mais au fait, j'y pense, et les textes en français alors, hum ? C'est vrai qu'il n'y a pratiquement pas de parlote dans le jeu (par contre, de nombreux obélisques révèlent des informations importantes écrites en anglais), mais tout de même, cela aurait au moins montré qu'en haut lieu, au pays du poisson cru, on se soucie un peu des mangeurs de grenouilles. Honnêtement, on peut reprocher plein de petites choses à Story of Thor. Mais à partir du moment où l'on met le nez dedans, on ne le lâche plus. Des combats à la pelle, de l'adresse, de bons "remue méninges"... Bref, arrivé au terme du périple d'Ali, vous aurez l'impression d'en avoir eu, je pense, pour votre argent, ce qui de nos jours n'est pas négligeable. Que celui qui n'est pas d'accord me jette la première pierre. Non, non aïe ! pas le gourdin dédicacé ! ■

The Story of Thor 2

GENRE : AVENTURE ▸ **ÉDITEUR :** SEGA ▸ **AUTRE STANDARD :** NON ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **DIFFICULTÉ :** MOYENNE ▸ **NOMBRE DE NIVEAUX :** NC ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ▸ **CONTINUES :** NON ▸ **SAUVEGARDE :** OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 18/20

93%

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

NOUVELLE ADRESSE **VANNES** Ouverture le 6 juillet
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**299,00**	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	SPIROU (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	TINTIN AU TIBET (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**	TOYS STORY (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	**299,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**299,00**
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	299,00	WORMS	349,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	349,00		

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NBA LIVE 95 (EUR)	199,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	149,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**99,00**
DINO DINIS SOCCER	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	RISTAR (EUR)	129,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	**249,00**	SHINNING FORCE (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	**SONIC & KNUCKLES (EUR)**	**199,00**
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**	SOLEIL (EUR)	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**	SPARKSTER (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	169,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA + COLUMNS	129,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	TASMANIA 2 (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	THOMAS BIG HURT	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	ZOOL (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	149,00		

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Articles DRAGON BALL Z

LISTE SUR DEMANDE

Sega 32 X

→ **SEGA 32X + 1 JEU** **490 F**

→ **SEGA 32X + VIRTUA FIGHTER** **690 F**

JEUX 32 X **199 F** ... TITRES SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **1490 F**

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Saturn Version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE** **1490 F**

VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) **1190 F**

Liste des films disponible sur demande

JEUX JAP

BOMBERMAN	349,00	MANSION OF HIDDEN SOULS	199,00
DRAGON BALL Z	**299,00**	MORTAL KOMBAT 2	199,00
DRAGON BALL Z 2	**399,00**	MYSTERIA	349,00
FATAL FURY 3	399,00	**NBA JAM TE**	**199,00**
GRAN CHASER	149,00	NEED FOR SPEED	369,00
IN THE HUNT	199,00	NFL QUATERBACK 96	299,00
KING OF FIGHTER 95	**299,00**	NFL QUATERBACK 97	369,00
MEGAMAN X3	399,00	NHL HOCKEY	249,00
NIGHTS	349,00	NIGHT WARRIOR	369,00
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00	OLYMPIC GAMES	349,00
STORY OF THOR	399,00	**PANZER DRAGON 2**	**399,00**
STREET FIGHTER ZERO 2	399,00	**RAYMAN**	**349,00**
TOSHIDEN	**199,00**	RAW PURSUIT	369,00
VAMPIRE HUNTER	**199,00**	REVOLUTION X	199,00
VICTORY GOAL 96	399,00	ROAD RASH	369,00
JEUX USA		**SEGA RALLY**	**349,00**
MYST	**199,00**	SHEEL SHOCK	349,00
OFF WORLD EXTREM	199,00	SHINNING WISDOW	349,00
ROBOTIKA	199,00	SHINOBI X	299,00
VIRTUA FIGHTER 2	**249,00**	SHOCKWARE ASSAULT	249,00
VIRTUAL HYDLIDE	199,00	SKELETON WARRIOR	369,00
JEUX EUROPEENS		SLAM AND JAM 96	299,00
ALIEN TRILOGY	369,00	SPACE HULK 2	369,00
BAKU BAKU	349,00	STREET FIGHTER	199,00
BLAZING DRAGONS	349,00	**STREET FIGHTER ALPHA**	**369,00**
BUBBLE BOBBLE	299,00	STRIKER 96	299,00
CLOCK WORK NIGHT 2	299,00	THE HORDE	369,00
D	**299,00**	THEME PARK	369,00
DEADLY SKY	369,00	THUNDER HAWK 2	349,00
DESCENT	**349,00**	TILT	369,00
DESTRUCTION DERBY	**349,00**	TITAN WARS	369,00
DISCWORLD	349,00	TOSHIDEN REMIX	299,00
EARTHWORM JIM 2	369,00	TRUE PINBALL	349,00
EURO 96	369,00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**
FIFA SOCCER 96	**249,00**	VICTORY BOXING	249,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP	349,00	**VIRTUA COP + GUN**	**449,00**
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	VIRTUA GOLF	349,00
GEX	369,00	VIRTUA GUN	199,00
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00	VIRTUA OPEN TENNIS	369,00
GUARDIAN HEROES	349,00	**VIRTUA RACING**	**199,00**
GUN GRIFFON	369,00	WING ARMS	299,00
IRON MAN	369,00	**WIPE OUT**	**349,00**
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	369,00	WORLD CUP GOLF	349,00
JOHNNY BAZOOKATONE	349,00	WORMS	369,00
MAGIC CARPET	369,00	WWP WRESTLEMANIA	369,00
		X MEN	**299,00**

GENIAL !

ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	349 F
ARCADE RACER (VOLANT)	449 F
ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	199 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	149 F
PAD ANALOGIQUE POUR NIGHTS	199 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

..... Ville : .....

Code Postal : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Age : ..... Téléphone : .....

Je joue sur :

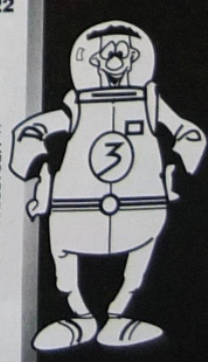
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ MEGA CD ❒ NEO GEO ❒ GAME BOY ❒ GAME GEAR ❒ 3 DO ❒ CDI ❒ JAGUAR ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NEC ❒ SUPER NES ❒ SUPER FAMICOM

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



MEGAFORCE 09/96

Nights

SATURN EUROPÉENNE

Mesdames et Messieurs les passagers, nous arriverons au Paradis dans quelques minutes, où la température extérieure est de 28°C. Nous vous souhaitons un agréable séjour...

FRANCIS

Le plus ahurissant avec ce jeu, c'est qu'il donne réellement envie de voler ! Alors on ferme les yeux, on écoute les musiques et on écarte les bras tout en se balançant sur sa chaise. Dans la rue, on grimpe sur le moindre talus pour faire un saut et dans tous les cas, on attire les regards inquiets des gens... Nights est un jeu d'action très surprenant et je tenais à vous le dire avant toute autre chose !

Vous voilà dans une petit épreuve de bobsleigh. Il vous faudra monter sur les rebords de la piste pour attraper le maxi d'options. Sans Nights, c'est sur le derrière que vous dévalerez la pente. Rasta cool mec !

+

UN JEU TOTALEMENT PLANANT, QUI NE RESSEMBLE À AUCUN AUTRE ET QUI NE MANQUE PAS D'ORIGINALITÉ ! LA MANETTE VENDUE AVEC LE JEU EST EN PLUS TRÈS TOP.

–

ON AIMERAIT QUE ÇA NE SE TERMINE JAMAIS OU QU'AU MOINS LES NIVEAUX SOIENT PLUS LONGS ET PLUS NOMBREUX...

V'là qu'on vous vole vos boules magiques ! Pour les récupérer, allez chercher Nights qui se trouve dans le temple devant vous. Il vous permettra de voler comme un oiseau. Cui, cui...

Lorsque le temps est écoulé, vous vous retrouvez dans la peau de Claris ou d'Elliot. Suivez la flèche pour retrouver Nights et prenez garde à l'horloge qui essaye de vous attraper. Oups !

Le jeu compte sept Boss : Gillwing, Puffy, Clawz, Reala, Jackle, Gulpo et Wizeman. La première fois qu'on les affronte, on ne sait pas quoi faire pour en venir à bout. C'est déroutant ! En tout cas, ça fait bien plaisir de rencontrer des boss d'un genre différent... Sans blague ?!

À pied ou en vol ?

S'il est impératif d'emprunter le costume de Nights pour s'envoler et progresser dans le jeu, il est néanmoins très intéressant de s'amuser à découvrir le décor à pied. Cela vous arrivera parfois au début sans que vous le vouliez, l'utilisation de l'habit de Nights étant assujettie au respect d'un chronomètre. À pied, vous découvrirez de nombreux détails passés inaperçus pendant le vol, et cela vous permettra aussi de récolter des boules bleues impossibles à ramasser en étant en l'air. Et puis, quoi de plus agréable qu'une balade dans la neige ou dans une forêt magnifique avec des petits êtres mignons dans les moindres recoins ? Enfin, dans la phase pédestre, vous pourrez vous déplacer librement tout en restant naturellement dans les limites de la carte. En revanche, en vol, le jeu est un peu différent. En effet, vous volez sur un parcours prédéfini avec néanmoins une grande marge de liberté puisqu'il vous est possible d'évoluer en altitude et même de faire demi-tour. Le personnage semble vraiment voler, ses bras bougent, il fait des pirouettes, des vrilles, virevolte sans cesse, c'est génial et la maniabilité, aidée par le paddle analogique (vendu avec le jeu pour la somme de 499 F), est plus qu'agréable !

Récupérez les boules bleues et venez les stocker à cet endroit. Lorsque vous en aurez assez, une boule plus grosse se formera. Vous devrez la déposer à l'endroit où vous avez trouvé Nights, ce qui vous permettra d'accéder au parcours suivant. Ouais !

Qui dit mieux ?

La réalisation technique de Nights est d'un très haut niveau. En tout premier lieu, on est interpellé par les musiques. Si certains peuvent dire "c'est des m'siques de supermarché" ou encore "c'est ▶▶▶

EN RÉSUMÉ

NIGHTS FAIT PARTIE DE CES RARES JEUX QUI ARRIVENT ENCORE À NOUS SURPRENDRE ! UNE CERTAINE MAGIE S'EN DÉGAGE ET LA SENSATION DE VOL EST PLUS QU'AGRÉABLE. IL LUI MANQUE TOUTEFOIS UN PEU DE DIFFICULTÉ ET DE LONGÉVITÉ. UN EXCELLENT JEU EN TOUT CAS.

Des pièges ont été dressés un peu partout pour vous ralentir dans votre quête. Ici, vous êtes attiré par un aimant. Vous devez passer les niveaux le plus rapidement possible pour obtenir au final au moins la note "C". Alors une surprise vous attendra. Une double…

▶▶▶ nunuche, pas terrible…", pour ma part, je les trouve enchanteresses et charmeuses. Et elles accompagnent parfaitement le jeu qui est en plus bourré d'effets sonores (bruit d'un petit train qui passe, par exemple). Une ambiance excellente avec des détails réalistes comme le léger tassement des pas du personnage dans la neige ou dans l'eau. J'ai beaucoup apprécié également la palette de couleurs très typique des Sonic. Elles sont très vivantes et percutantes. Nights n'est cependant pas parfait. Ça pixelise parfois pas mal lorsqu'on frôle de près le décor et on voit même à certaines occasions le décor se dessiner, sans parler des bugs d'affichage. Mais tout cela n'est franchement pas important. L'animation est ultra-fluide, rapide et certains effets sont magnifiques, lorsque par exemple le sol se déforme à notre passage ou quand les éléments du décors nous font rebondir. Enfin, les textures et les fonds d'écran sont superbes.

Non, j'veux pas que ça finisse !#@!*

Nights vous surprendra aussi lorsque vous affronterez les boss. Ceux-ci sont non seulement souvent d'une taille appréciable, mais le plus top, c'est la façon dont il faut s'y prendre pour en venir à bout. Vous verrez, ça change de ce que l'on a l'habitude de voir ! Voilà un jeu bien intéressant même si la difficulté n'est pas très élevée et les niveaux pas assez nombreux. Enfin, sachez que vous serez noté sur le passage de chaque épreuve par des lettres qui ont leur importance. Le bouquet final réside dans la possibilité de jouer à deux sur une petite épreuve, mais ça, vous le découvrirez par vous-même. Nights est une belle réussite…■

Agrippez-vous à cette grille et laissez-vous aller. Vous vous déplacerez sur un rail et n'aurez qu'à tourner autour pour attraper les options. Ouaaaah, ça secoue !

Montez tout en haut de cette tour métallique mais attention aux objets qui peuvent vous tomber sur le coin de la tête. C'est vertigineux. Ploing !

Tel un dauphin, vous nagez 20 000 lieux sous les mers. Tout ce que vous avez à faire est de vous déplacer sur les côtés en attendant de reprendre totalement le contrôle de votre personnage. Gloup, gloup…

Explosez les boules de neige pour récolter les boules bleues dissimulées au centre. Slack !

LES SEPT MONDES MERVEILLEUX

VOUS VISITEREZ TROIS MONDES DIFFÉRENTS SELON QUE VOUS JOUEZ AVEC CLARIS OU ELLIOT. LE DERNIER MONDE EST COMMUN AUX DEUX PERSONNAGES. SUR CHAQUE CARTE, VOUS DEVREZ TERMINER QUATRE PARCOURS CHAQUE FOIS PLUS LONGS ET DIFFICILES, AVANT D'AFFRONTER UN BOSS. HAAAA !

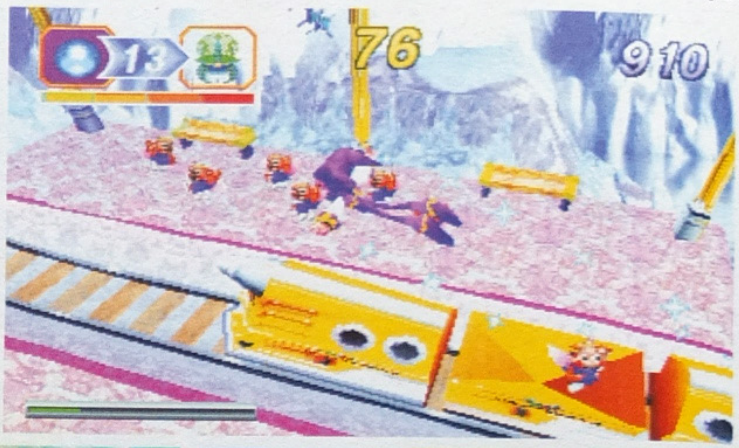
Vous venez de traverser une cascade d'eau, provoquant par là même, des éclaboussures. Floc !

Un peu comme ce cher Sonic, Nights pourra rebondir sur des bumpers ou s'agripper aux barres. Bling, bang, ping !...

Nights

LES DÉTAILS QUI NOUS ONT AUSSI SURPRIS...

Les paysages, les textures de l'eau, et la petite étoile de mer échouée sur le sable chaud.



Le petit train qui circule sur les voies et les bonshommes qui attendent à la gare.

Nights qui brise des cages en fer pour libérer des boules bleues.

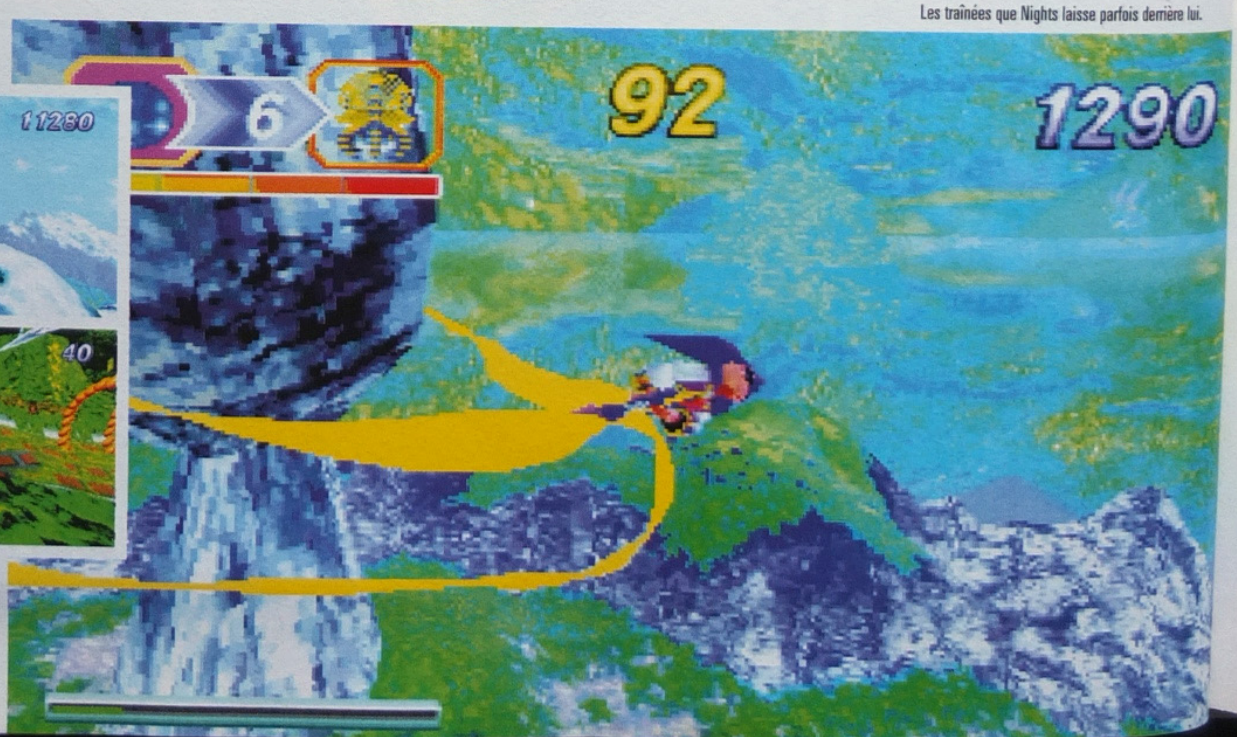
Nights qui intercepte des bestioles en plein vol.

Nights qui rebondit sur les parois caoutchouteuses de ce bâtiment.

Les traînées que Nights laisse parfois derrière lui.

Des œufs qui éclosent lorsque vous les touchez.

Le sol qui se déforme à votre passage.

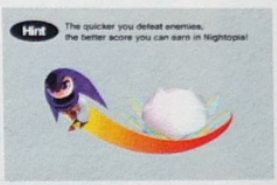


Votre personnage vous apparaît sous tous les angles imaginables au bon vouloir de l'ordinateur. Ici, vu de dessus, vous devez trouver la sortie du parc.

Bien qu'il faille suivre un parcours déterminé, les sensations de liberté sont bien présentes. Un vent violent vous a emmené à toute vitesse en haut de la montagne. Whou...ou...ou !

C'EST BON À SAVOIR !

Le jeu vous filera de nombreux tuyaux très imagés pour vous aider à progresser. C'est sympa !



PRENDS TES BASKETS AVEC TOI ...

À pied, vous pourrez faire tourner la caméra autour de votre personnage afin de le voir évoluer de face, de dos ou sur les côtés. Les persos peuvent courir et sauter.

Nights

GENRE : ACTION ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 7 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 18/20

93%

Après avoir rempli votre seau dans une salle de bains, utilisez-le sur les cheminées pour éteindre le feu et découvrir des passages secrets.

Casper

SATURN EUROPÉENNE

Casper, votre personnage.

Tiré d'un film pourtant éloigné du genre aventure, Casper a quand même donné naissance à un jeu pour les aventuriers en herbe, et reprend même les grands traits de l'histoire d'origine. Une adaptation très intéressante !

FRANCIS

Fasto, Stretch et Stinky sont vos trois oncles. Ils feront tout pour vous stopper dans votre quête.

Une jeune fille, Kat, et son père, le professeur James Harvey, viennent d'arriver au manoir de Whipstaff, une grande et vieille bâtisse hantée par des fantômes. Whououou... Le père de Kat, expert dans ce genre de phénomènes (un ghostbuster ?), a été engagé par l'héritière du manoir dans le but de les faire fuir. La demeure est en effet habitée par 4 fantômes. L'un d'eux, Casper, est le personnage que vous contrôlez. Quant aux autres, bien qu'étant vos oncles, ils comptent au nombre de vos ennemis. L'aventure est articulée autour de trois actes. Dans la première partie du jeu (assez courte), vous devez trouver un gage d'amitié pour pouvoir entrer en contact avec Kat et son père. Dans la seconde partie (très longue), il vous faut retrouver les pièces et remonter le Lazare, une machine qui permet de rendre la vie aux fantômes. Ce sont vos oncles qui ont dispersé les pièces un peu partout pour vous empêcher de redevenir un vrai petit garçon. Enfin, le dernier acte consiste à trouver un élément essentiel du Lazare pour le faire fonctionner...

Composé de trois étages, d'un grenier, d'un jardin, d'un petit labyrinthe et de quelques autres lieux encore, le manoir de Whipstaff est assez vaste. Dès les premiers pas, on accroche immédiatement à l'aventure. Il est possible de s'approcher de pratiquement n'importe quel élément du décor pour en obtenir des informations, ce qui est vraiment pratique. Tiens, voilà un vieux canapé crasseux ! En plus, tout est en français. Dommage seulement qu'une voix ne remplace pas le texte... Bref, on se sent chez soi. On trouve plein d'objets, de la nourriture (fameux, ces sandwichs au thon), des clés..., on pousse des boutons, on abaisse des leviers, on ouvre des coffres, des portes, on bouge des armures, ça n'arrête pas, on s'éclate déjà et ce n'est que le début. La grande originalité tient au fait que l'on acquerra au fil de l'aventure jusqu'à onze pouvoirs de métamorphose. Pour les obtenir, il faudra, pour la plupart, reconstituer des tableaux dont les quatre pièces ont été dispersées un peu partout. Transformé en nuage de fumée.

MATCH CONTRE

THE STORY OF THOR 2

FACE À THOR, À SON ARMEMENT ET À SA MOBILITÉ, CASPER APPARAÎT COMME UN JEU UN PEU TRANQUILLE. THOR ALLIE PARFAITEMENT AVENTURE ET ACTION TANDIS QUE CASPER EST PLUS AXÉ SUR LA RECHERCHE SEULE. D'UNE RÉALISATION PLUS BELLE AUSSI, THOR EST DONC LE VAINQUEUR MÊME S'IL N'EST PAS EN FRANÇAIS.

+

ÇA FAIT VRAIMENT PLAISIR D'AVOIR UN JEU D'AVENTURE EN FRANÇAIS ! LES NOMBREUSES POSSIBILITÉS DE MÉTAMORPHOSE SONT GÉNIALES POUR L'INTÉRÊT DU JEU.

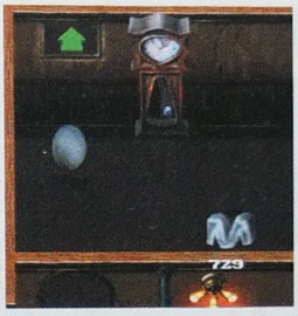
–

ON SAIT QUE LES FANTÔMES ONT L'ÉTERNITÉ POUR EUX, MAIS ÉTAIT-IL INDISPENSABLE D'AVOIR DES TEMPS DE CHARGEMENT AUSSI LONGS ?

Ayant trouvé et recollé les morceaux du cadre derrière vous, vous avez obtenu un nouveau pouvoir : La scie sauteuse !

Le jeu a été traduit en plusieurs langues dont le français. Vous pouvez avoir des informations sur toutes les choses que vous touchez.

La grille d'entrée s'est refermée derrière vous ! Poussez le tonneau sur la trappe près du feu pour découvrir un interrupteur derrière le cadre. Actionnez-le pour pouvoir ressortir.



Métamorphosé en boule, vous allez pouvoir passer par la petite ouverture du mur.

EN RÉSUMÉ

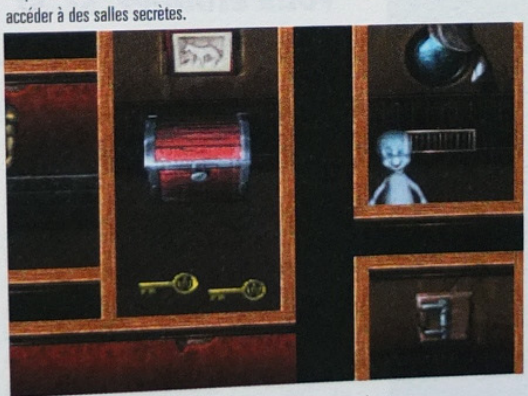
LA SENSATION D'AVENTURE EST BIEN PRÉSENTE GRÂCE À UN INTÉRÊT SANS CESSE RENOUVELÉ PAR DE NOUVELLES DÉCOUVERTES. TECHNIQUEMENT SATISFAISANT, CASPER EST UN TRÈS BON JEU, ASSEZ RIGOLO, ET EN PLUS EN FRANÇAIS, CE QUI CONVIENDRA À TOUT PUBLIC.

vous passerez par les conduits d'aération; en scie vous pourrez franchir les portes barricadées, en boule de caoutchouc vous vous faufilerez dans des passages... Ainsi, vous pourrez aussi voir dans le noir ou encore devenir très grand, etc. Ce jeu ne manque pas d'intérêt, avec ses passages secrets, ses énigmes (on peut déplacer certains objets tels que chaise ou tonneau) et ses objets d'utilité particulière tels que seau, appareil photo, enclume, parfum... sans parler de la dizaine de Boss que vous devrez battre chaque fois de façon originale. Un jeu captivant, mais qu'en est-il de la réalisation technique ?

Cela aurait pu être bien mieux !

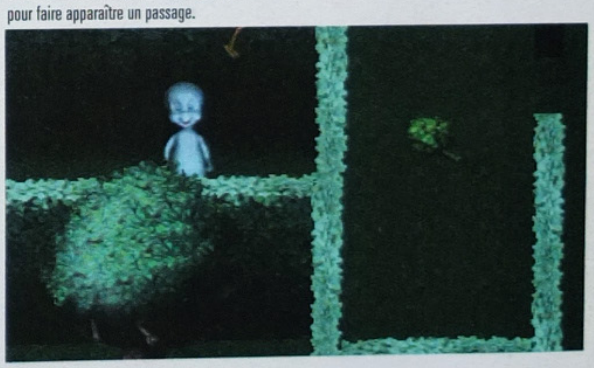
La première chose saugrenue que l'on remarque, c'est que le jeu opère des chargements assez longs (cinq secondes parfois) pour nous faire découvrir, à certains moments, la suite des décors ! Ça craint un peu quand même... L'animation est généralement assez simple et peu spectaculaire à vrai dire. En revanche, la qualité des musiques est excellente. Ce sont celles du film. Quant aux graphismes, bien qu'ils manquent un peu de variété, ils nous surprennent pas mal par leur style et leur beauté. Enfin, la maniabilité est très bonne même si le personnage s'accroche parfois à des éléments du décor. Les manipulations sont en tout cas très simples en elles-mêmes et il est même possible de modifier la hauteur du personnage, pour prendre un objet sur une table par exemple. Une réalisation technique qui en tout cas, n'entame en rien l'intérêt du jeu. ■

Dispersez-vous en fumée pour pouvoir emprunter les aérations et accéder à des salles secrètes.



Nourrissez-vous pour être moins vulnérable face aux ennemis et pour avoir la force de vous métamorphoser.

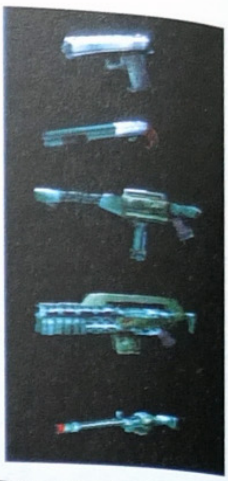
C'est l'entrée du labyrinthe. Cassez la petite branche derrière vous pour faire apparaître un passage.



GENRE : AVENTURE ▸ ÉDITEUR : INTERPLAY ▸ EXISTE SUR : PLAYSTATION ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 3 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 17/20

88%



Voilà les cinq armes : le 9 mm, le fusil à pompe, le lance-flammes, le Pulse Rifle, le Smart Gun. N'oublions pas non plus les grenades et les bombes sismiques.

Alien Trilogy

SATURN EUROPÉENNE

Quand on tient une licence comme celle-ci, faut être sûr de son coup. C'est pas pour critiquer, mais des Blockbusters du cinéma passés au rang de navet sauce moisie dans les jeux vidéo, j'en ai vu, et pas qu'un peu. Alors quand il s'agit d'Alien, on marche sur des œufs. Mais je vais vous étonner, si, si, Acclaim ne s'est pas "gaufré" avec Alien Trilogy sur Saturn. Comme quoi...

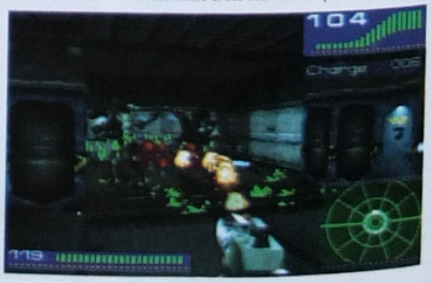
LAURENT

Chaque fois, j'oublie.

C'est quand même pas dur, et chaque fois, ça m'échappe. Je devrais le savoir pourtant, que lorsque je pars en vacances, il faut que je laisse deux ou trois boîtes de Ouargh-Miam, la pâtée des Aliens difficiles. Parce que, quand je rentre, c'est le cirque. C'est que ça a du caractère, ces bestioles ! Le pire, c'est que pour se venger, non seulement ils font la gueule, mais en plus ils m'agressent, se multiplient à outrance (l'indice de fécondité des lapins, à côté de celui des Aliens, est ridicule), et

Pour marcher dans l'acide, prenez cette paire de pompes. Ça évitera les brûlures.

Le lance-flammes n'est pas l'arme la plus efficace contre les Aliens. Même si ces deux-là n'ont pas l'air d'accord…



+

DES ALIENS, DES VRAIS, COMME AU CINOCHE ! ET QUAND LA RÉALISATION TIENT LA ROUTE, ON PEUT ÊTRE HEUREUX.

UN POIL DE RECHERCHE EN PLUS DANS LE JEU, ET UN MAXIMUM DE COULEURS EN PLUS DANS L'INTRO, ET C'EST LE PIED.

Voilà un morceau (choisi) de l'intro. C'est pas mal fait, mais avec douze couleurs, ça rend moyen.

Quand ces bestioles se collent sur votre tarin, il ne faut pas s'énerver. Patientez et rangez le Clérasil, ça ne fait rien contre ces spots-là…

Voici la pire des espèces. Les Aliens dorés sont les plus coriaces de tous.

EN RÉSUMÉ

TRÈS BIEN RÉALISÉ (À L'EXCEPTION DU SINGULIER MANQUE DE COULEURS DANS L'INTRO), INTÉRESSANT, BIEN QUE PASSABLEMENT TROP BOURRIN ET PAS SUFFISAMMENT AXÉ SUR LA RECHERCHE, ALIEN TRILOGY PEUT ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME UN BON TITRE. ENFIN UN DOOM-LIKE SUR SATURN, DIGNE DE CE NOM !

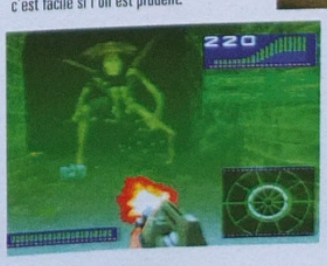
dévastent tout. Alors à chaque fois, c'est à moi, madame Ripley, de descendre à la cave pour tout remettre en ordre. C'est pas une vie…

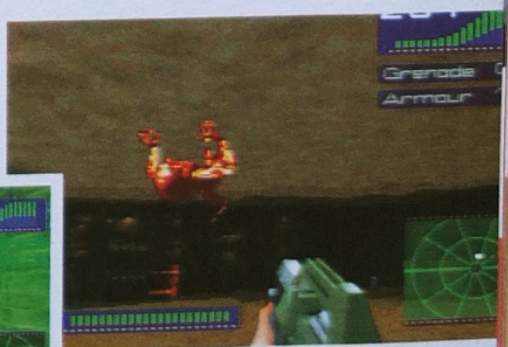
Saaaaaaales bêtes !

À peu de chose près, c'est ça. Bon, je vais vous passer le long speech sur le film, mais je ne vais pas me priver pour vous en toucher deux mots. Car il faut quand même que vous sachiez que c'est grâce à Ridley Scott, premier réalisateur d'"Alien", en 1979, que vous allez jouer. Oui oui, Scott, celui de "Blade Runner", "Twister" et j'en passe. Sept ans après, paf ! on remet ça avec James Cameron à la direction, qui laissera ensuite la place en 1993 à David Fincher. Trois films, ça fait une trilogie. Et quand Acclaim rachète cela, ça fait Alien Trilogy. Même si ce jeu d'action n'est pas super-fidèle au scénario, on y retrouve quand même l'atmosphère des films. Divisé en trois "mondes", Alien Trilogy vous balance dans trente-quatre niveaux (divisez par trois pour connaître le nombre de niveaux de chaque partie !) très doomesques. En effet, Alien est un "doom-like", c'est-à-dire un jeu en vue subjective. C'est le premier sur Saturn, et j'avoue que j'en suis assez surpris, pour plusieurs raisons : d'abord, on s'amuse bien. Et merci qui ? Merci l'ambiance. Des musiques inquiétantes, une atmosphère glauque et sombre, des monstres dégoûtants… Voilà en gros ce qui vous attend. Et parfois, on frissonnerait bien un peu. Bon, pas tant que si vous croisiez Kharmo dans un couloir en pleine nuit, faut pas pousser, mais c'est quand même un peu ça. Avec un briefing à chaque début de niveau, vous ne partirez jamais à l'aventure sans objectif. À chaque fois, vous devrez "désalieniser" la zone, détruire des stocks de tissus, libérer le passage pour les marines qui suivent… C'est sympa, et vous verrez que si le jeu demande un peu de recherche pour trouver les interrupteurs ou les trucs du genre, c'est surtout de l'action que vous aurez, ce qui est un poil dommage. Mais pour ça, vous êtes équipé : un 9 mm, un fusil à pompe, un ▶▶▶

Ces Aliens viendront se fourrer dans vos pattes, tels de vulgaires caniches.

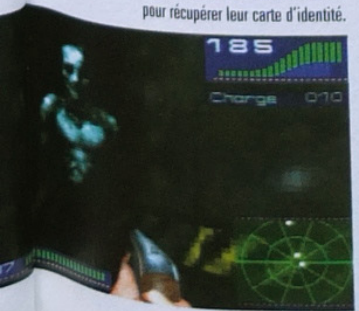
Par deux fois vous devrez vaincre la reine. C'est comme un Boss. Il faut du temps pour l'avoir, mais c'est facile si l'on est prudent.





Cette espèce-là rampe sur les plafonds. Mais vu que vous pouvez regarder en haut ou en bas, et tirer de la même manière, ça ne vous posera pas de problèmes.

Ces Terriens ont été emmurés : achevez-les pour récupérer leur carte d'identité.



MATCH CONTRE

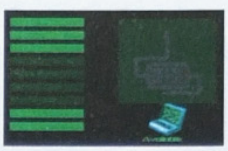
ROBOTICA

SEUL À POUVOIR SE TARGUER DE RESSEMBLER VAGUEMENT À UN DOOM-LIKE, ROBOTICA SE FAIT LAMINER LA TRONCHE PAR ALIEN. TECHNIQUEMENT, LUDIQUEMENT, IL SE FAIT SURCLASSER. ET PUIS BUTER DE L'ALIEN, C'EST QUAND MÊME MIEUX QU'ERRER DANS DES COULOIRS TROP VIDES.

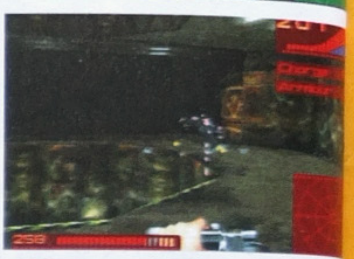
Vous voilà à bord de votre engin spatial.

Ce "sèche-cheveux" est en fait le bonus le plus précieux : il vous donnera deux cents points de vie.

Parfois, vous tomberez dans des cuves d'acide. N'y restez pas sauf si vous êtes équipé.



Pour vous repérer dans les antres des Aliens, n'hésitez pas à compulser la carte.

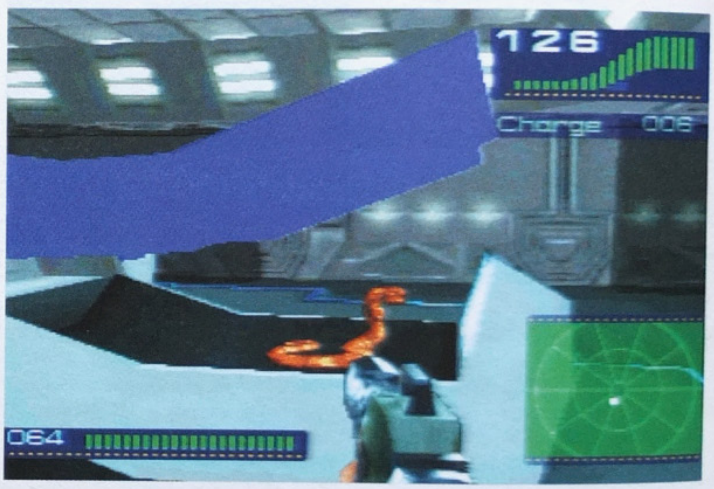


Le Smart Gun, ici à l'œuvre, est l'arme la plus efficace.

▶▶▶ fusil laser, des grenades, des bombes... Bref, une véritable armada. Alors s'il est vrai que l'action c'est bien, on regrette un peu le manque d'intelligence du jeu. On a vaguement l'impression que les briefings et le thème d'Alien sont un beau prétexte à faire un Doom-like. Mais pour la réponse, allez voir Acclaim...

Bigre !

Vous le voyez, Alien Trilogy permet de se défouler gentiment. Mais faut-il pour autant subir les affres d'une 3D saccadée, d'une laideur kharmonienne, d'une lenteur alésienne ? Eh bien non. Pour le premier vrai jeu du genre sur Saturn, ça part fort, ce qui laisse présager de belles choses pour Doom, Hexen, Quake ou Duke Nukem 3D. La 3D est rapide (un poil plus que sur Playstation), les graphismes sont assez léchés, et surtout très fluides. Au chapitre des doléances, j'inscrirai bien quelques très rares clignotements des Aliens (à moins que ce ne soit une nouvelle espèce), mais rien que de très léger par rapport à la qualité générale. Voilà de la 3D temps réel avec textures et tout le bazar de fort bonne facture. Bravo à Probe, les développeurs (qui travaillent sur Die Hard Trilogy de Fox Interactive). Par contre pour tout ce qui concerne les scènes cinématiques, ce n'est pas fabuleux. Ça manque singulièrement de couleurs, et le résultat est en-deçà des capacités de la machine. Dommage, car le film en lui-même est canon. Au finish, avec une 3D quasi parfaite, une excellente ambiance, une durée de vie et un intérêt corrects, on peut affirmer que le jeu est une valeur sûre qu'il serait absolument dommage de rater. Les frissons d'Alien sont à vous. Mais lorsque vous jouerez, inutile de crier : dans le salon, personne ne peut vous entendre ! ■



Vous ne laminerez pas que de l'Alien. Certains Terriens contaminés par des bio-virus-de-la-mort-qui-tuent-super-vite en voudront aussi à votre faciès.

Vous visiterez de nombreux lieux tirés du film, comme cette salle de cryogénie. À propos, les couchettes ne contiennent pas que des trucs utiles...

Alien Trilogy

GENRE : ACTION▸ÉDITEUR : ACCLAIM▸EXISTE SUR : PLAYSTATION▸NOMBRE DE CD : 1▸NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3▸NOMBRE DE NIVEAUX : 34▸NOMBRE DE JOUEURS : 1▸PASSWORDS : OUI▸SAUVEGARDE : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 18/20

91%

Vous contrôlerez Pocahontas ainsi que Meeko, passant à tout moment de l'un à l'autre en appuyant simplement sur une touche.

Pocahontas

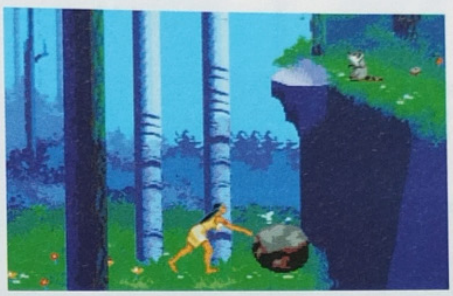
MEGADRIVE EUROPÉENNE

Tiens, une fille comme personnage principal d'un jeu ? C'est rare ! Pocahontas est-il pour autant un jeu destiné exclusivement au beau sexe ? En tout cas, je sens déjà pousser mes ongles et mes cheveux...

FRANCIS

EN RÉSUMÉ

LE QUASI UNIQUE MAIS MALHEUREUSEMENT GROS DÉFAUT DE POCAHONTAS, C'EST QUE LE JEU EST TRÈS COURT ET TRÈS FACILE. C'EST BIEN DOMMAGE CAR LA RÉALISATION TECHNIQUE EST DE TOUTE BEAUTÉ ET LE PRINCIPE DE JEU ORIGINAL. VOUS RESTEREZ PROBABLEMENT SUR VOTRE FAIM, APRÈS MÊME PAS DEUX HEURES DE JEU ! DANS LA MÊME CATÉGORIE, MIEUX VAUT VOUS TOURNER VERS MARSUPILAMI.



MEEKO AIDE POCAHONTAS...

Meeko est parvenu au sommet en grimpant aux arbres et a pu faire rouler le rocher jusqu'à Pocahontas. Placez bien ce rocher contre la paroi, grimpez dessus puis sautez pour attraper la corniche et rejoindre votre compagnon.

Pocahontas est une ravissante Indienne

et c'est avec beaucoup de charme qu'elle évolue à l'écran. Adapté d'un film tiré d'une véritable légende indienne, le jeu en reprend l'histoire. Mélange d'action et de plates-formes saupoudré d'un soupçon de réflexion, ce jeu met entre vos mains deux personnages. Un binôme complémentaire qui devra s'entraider pour franchir les obstacles. Pocahontas pourra gagner neuf pouvoirs magiques en aidant des animaux en difficulté qu'elle rencontrera dans la forêt. Ainsi, en prêtant assistance à un cerf, elle pourra courir presque aussi vite que lui. En permettant à deux loutres de se retrouver, elle apprendra à nager. En débloquant des poissons, elle pourra nager encore plus vite. De même, elle parviendra à se faufiler tel un loup, à grimper aux arbres tel un écureuil et à voir dans la nuit tel un hibou ! Tel est le principe du jeu...

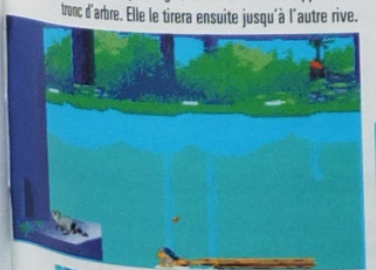
Une réalisation fidèle à Disney

Ha, si vous pouviez voir cette douce musique qui vient bercer mes oreilles !!! Et si vous pouviez entendre comment la jeune fille bouge à l'écran (c'est peut-être l'inverse, non ?) ! Une ambiance très agréable en tout cas, avec des petits bruitages par-ci par-là et une animation des personnages extra-fluide, ainsi qu'un décor en effervescence avec ses jeunes branches qui bougent, ses feuilles qui volent dans le vent et ses petites fleurs qui s'illuminent à notre passage. Une forêt très gaie et des graphismes bien détaillés. La maniabilité est aussi très bonne, même s'il est parfois nécessaire d'être précisément positionné pour réaliser une action. Quoi qu'il en soit, les différentes actions possibles, bien que plus nombreuses que le nombre de touches, se réalisent directement à la manette, de manière très intuitive. Une très bonne jouabilité donc. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si le jeu ne se terminait pas aussi soudainement. C'est lorsqu'on commence à vraiment apprécier que la fin du jeu nous rattrape. Cela arrive en moins de deux heures ! Ça revient cher et je ne vous parle même pas de la déception ! ■

Votre amoureux sera tué au levé du jour ! Rejoignez-le avant qu'il ne soit trop tard, en utilisant tous les pouvoirs que vous possédez.

POCAHONTAS AIDE MEEKO...

Meeko ne sait pas nager, alors Pocahontas apporte un tronc d'arbre. Elle le tirera ensuite jusqu'à l'autre rive.



Vous obtiendrez au total neuf pouvoirs d'animaux. En sauvant un oiseau tombé du nid et en le remettant avec les siens, vous acquerrez le pouvoir de tomber de haut sans vous faire mal. Mais pour cela, vous devez ramasser des plumes, comme les deux qui se trouvent plus loin devant vous.

GENRE : PLATES-FORMES/RÉFLEXION ▸ ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE ▸ AUTRE STANDARD : NON ▸ TAILLE CARTOUCHE : 24 MB ▸ DIFFICULTÉ : FACILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : N.S. ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASSWORDS : OUI ▸ CONTINUES : OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 12/20

78%

Une explosion bien craignos...

Ironman and X-O Manowar In Heavy Metal

SATURN EUROPÉENNE

Voici le troisième Beat'Em Up sur Saturn (j'aime bien les statistiques), après Guardian Heroes et Three dirty Dwarves. Aucun des trois ne ressemble véritablement aux deux autres et c'est là toute la richesse des jeux vidéo.

FRANCIS

EN RÉSUMÉ

TRÈS CLASSIQUE COMPARÉ À SES CONCURRENTS, CE BEAT'EM UP TENTE DE PROFITER DE LA NOTORIÉTÉ (PEUT-ÊTRE LIMITÉE EN FRANCE ?) DE SES HÉROS PLUTÔT QUE DE S'ATTACHER À L'ORIGINALITÉ ET À LA QUALITÉ DE SA RÉALISATION. CELA DONNE UN JEU CORRECT (SI VOUS N'ÊTES PAS DIFFICILE), MAIS DE LOIN LE MOINS BON DANS SA CATÉGORIE.

Choisissez votre héros Ironman ou X-O Manowar. À deux joueurs, vous pourrez choisir le même personnage.

Vous pourrez tirer en diagonale et dans les éléments en arrière-plan. Les personnages ont une bonne panoplie de coups, peuvent courir, sauter, filer des beignes et des coups de savate.

Par la suite, les attaques pleuvront de toute part. Vous pourrez alors utiliser votre tir qui envoie simultanément une salve à droite et à gauche.

Ça, c'est votre super-arme. Ensuite, pour l'utiliser à nouveau, vous devrez attendre qu'elle se recharge. C'est le même principe pour voler.

Vous trouverez des options, par exemple pour reprendre de l'énergie ou augmenter votre puissance de feu, comme ici avec votre tir multiple.

Ironman, alias Anthony Stark, et X-O Manowar, de son vrai nom Aric of Dacia, certainement pas inconnus des amateurs des Marvel Comics, sont les deux héros de ce jeu. Vous les verrez évoluer dans un univers très futuriste, pris à partie par des envahisseurs extraterrestres. Votre première mission vous conduira vers une centrale nucléaire infiltrée par des terroristes aliens. Le Pentagone à demandé votre intervention, les membres de l'escadron d'élite d'Armorines ayant été corrigés par les Aliens !

Un air de déjà vu...

Il n'y a vraiment pas de quoi s'extasier devant ce jeu. Même s'il est possible de jouer à deux, ce qui est largement plus marrant que seul, même si les personnages ont un bon nombre de coups à leur actif et même si certains détails font plaisir à voir (casser des grilles, brûler le décor...), ce Beat'Em Up reste plutôt classique et d'une réalisation technique modeste. On reconnaît bien dans cette réalisation, au niveau animation et jouabilité, l'empreinte d'autres jeux du même éditeur, pour ne pas dire que ça sent un peu la resucée... On trouve par exemple une scène, vue dix fois déjà, dans laquelle vous êtes sur une sorte de plate-forme qui descend sans cesse et à partir de laquelle on tire comme des dingues. Bref, ce n'est pas la grande originalité. Pour ce qui est de l'animation des personnages et des ennemis, c'est loin d'être d'une grande fluidité en comparaison des meilleurs jeux Megadrive ! Touché par un ennemi, on clignote alors qu'on serait en droit d'attendre sur Saturn que notre personnage accuse le coup au sol !!! Question maniabilité, ça aurait pu être plus jouable et le jeu en est d'autant plus difficile... Ironman ne ressemble pas assez à un jeu 32 bits et c'est là le problème. Le premier Boss est nul, les explosions sont superpixelisées ; graphiquement, il n'y a pas de quoi s'émerveiller. Les fans de Comics seront peut-être heureux de retrouver ces héros, mais je ne vois pas ce qui pourrait attirer les autres. ■

GENRE : BEAT'EM UP ▸ ÉDITEUR : ACCLAIM ▸ EXISTE SUR : PLAYSTATION ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : N.C. ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 ▸ PASSWORDS : OUI ▸ CONTINUES : OUI

SON : 13/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 11/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRÊT : 14/20

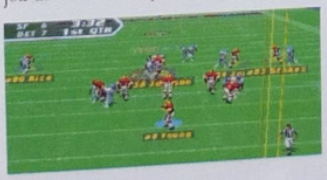
79%

NFL Quarterback Club 97

SATURN EUROPÉENNE

La version 97 est là, FRANCIS

seulement six mois après la 96 ! Il y a de quoi avoir les boules si l'on a déjà acheté la dernière version. Ce nouveau NFL QBC est, en termes de simulation, un peu plus intéressant, complet et réaliste. Des changements ont été apportés : par exemple, l'arbitre est maintenant sur le terrain, les joueurs sont numérotés, il est possible de faire une passe à 4 joueurs au choix (en revanche, on les repère moins bien sur le terrain) contre trois avant, et il est possible de créer sa propre vue, ce qui est génial... Pour le reste, consultez le n°47 de Mega Force. Le Zapping de la version 96 est valable pour celle-ci également. Un jeu assez sérieux, plus pour les passionnés que pour les gars qui veulent y jouer pour s'éclater sans trop réfléchir. Techniquement, on n'est pas surpris, ni par les graphismes, ni par l'ambiance, ou encore l'animation. Pas vraiment de progrès à ce niveau. NFL QBC demeure ce qu'il était, une excellente simulation. ■



GENRE : SIMULATION SPORTIVE ▸ ÉDITEUR : ACCLAIM

SON : 15/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 17/20

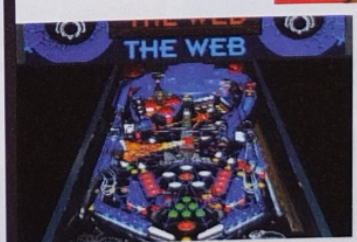
88%

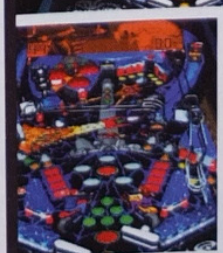
Pro Pinball The Web

SATURN EUROPÉENNE

Élu meilleur flipper sur PC, FRANCIS

il est exact que Pro Pinball a tout d'un vrai. Le flipper apparaît entier à l'écran sous trois angles différents. Pour y jouer, vous devrez presque avoir le nez collé à l'écran tellement c'est petit et minutieux ! C'est super beau mais des zooms nous auraient permis de mieux profiter des détails et auraient ajouté encore plus de spectacle... La haute résolution rend en tout cas le flipper étincelant. Question ambiance, on n'est pas en reste non plus, avec plusieurs thèmes musicaux selon les événements, ainsi que des voix-off en anglais qui commentent les parties. C'est top ! Il est quand même regrettable qu'il n'y ait qu'un seul flipper. Au niveau de l'intérêt du jeu, ça fait un peu radin et j'ai bien peur qu'une certaine lassitude s'installe rapidement. Pour ce qui est de la maniabilité, aucun commentaire, elle est digne des vraies machines (balles multiples, tilt...). Des petites animations ainsi que des jeux (petit shoot'em up, par exemple) apparaissent dans le tableau d'affichage, mettant bien dans l'ambiance. Voilà donc une simulation très "classe", mais dont on a vite l'impression d'avoir fait le tour.. ■





GENRE : SIMULATION DE FLIPPER ▸ ÉDITEUR : EMPIRE INTERACTIVE

SON : 17/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 14/20

80%

Space Hulk
vengeance of the blood angels

SATURN EUROPÉENNE

EN RÉSUMÉ

AXÉ WARGAME, AVEC PLUSIEURS PERSONNAGES À CONTRÔLER, SPACE HULK S'AVÈRE TOUJOURS PLUS CAPTIVANT, CELA MALGRÉ UNE MANIABILITÉ UN PEU COMPLEXE. LES FINS STRATÈGES Y TROUVERONT DAVANTAGE LEUR COMPTE QUE LES AMATEURS DU GENRE DOOM.

Celles et ceux d'entre vous qui ne sont pas insensibles aux jeux de plateau et de rôles, genre Mutant Chronicles, Blood Berets, Space Crusade ou Battletech... peuvent s'arrêter sur ce test. Adapté du jeu de plateau du même nom, Space Hulk est fait pour vous !

FRANCIS

Space Hulk vous fera goûter peu à peu

le plaisir du commandement, vous deviendrez au fil des missions un fin stratège, cultiverez l'esprit de cohésion et serez prêt à faire vos mois d'armée si tel est malheureusement le cas (injustice ?!). Voici un Wargame dans lequel vous serez amené à diriger moult soldats, le nombre variant selon la mission. Vous passerez dans une représentation aérienne des lieux (vue de la carte) pour sélectionner le personnage de votre choix et lui donner vos ordres : "Va te poster à tel endroit, regarde dans cette direction, marche à reculons, ouvre ou ferme une porte, ramasse un objet, couvre les arrières d'untel, tire sur tout ce qui bouge..." Vous pourrez donner plusieurs ordres au même homme, qu'il exécutera successivement. Enfin, il vous sera possible de zoomer plus ou moins sur la carte pour avoir une vue d'ensemble des lieux, ou au contraire voir vos personnages de près. À tout moment, vous pourrez prendre le contrôle de l'un d'eux, ce qui vous fera découvrir le jeu de l'intérieur si l'on peut dire, soit avec une vue réaliste telle que dans Zero Tolerance, Bloodshot ou Doom. Vous voilà renseigné sur le principe du jeu.

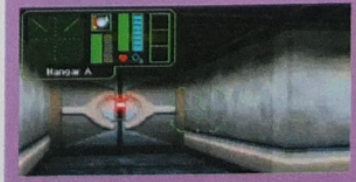
Une adaptation réussie ou pas ?

Sur la forme, Space Hulk ne ressemble pas du tout au jeu de plateau, fort heureusement ! Le principal est que sur le fond, on y trouve le même intérêt, et c'es le cas. Néanmoins, la réalisation tec du jeu n'est pas en tous points un Le premier reproche vient du fait ordres sont longs à donner et que p ce temps, les ennemis poursuiven progression. Une maniabilité un peu plexe, il faut le dire. Dans la vue tive, le déplacement du soldat n'e très pratique non plus. Il n'es exemple pas possible de faire un pas côté pour se présenter face à un c De surcroît, la rotation du personna un peu brutale et il est néces d'appuyer simultanément sur un bouton pour le rendre plus fluide. cela rend le jeu encore plus difficile pas plus mal pour la durée de vie).

Ho ! Quelle boucherie ! Les murs sont maculés de sang et les restes encore chauds des monstres gisent au sol. Beurk !

Évitez le corps à corps aussi souvent que possible. Ici, vous parvenez a terrasser ce Genestealers. Ça fait froid dans le dos.

MATCH CONTRE DEFCON 5



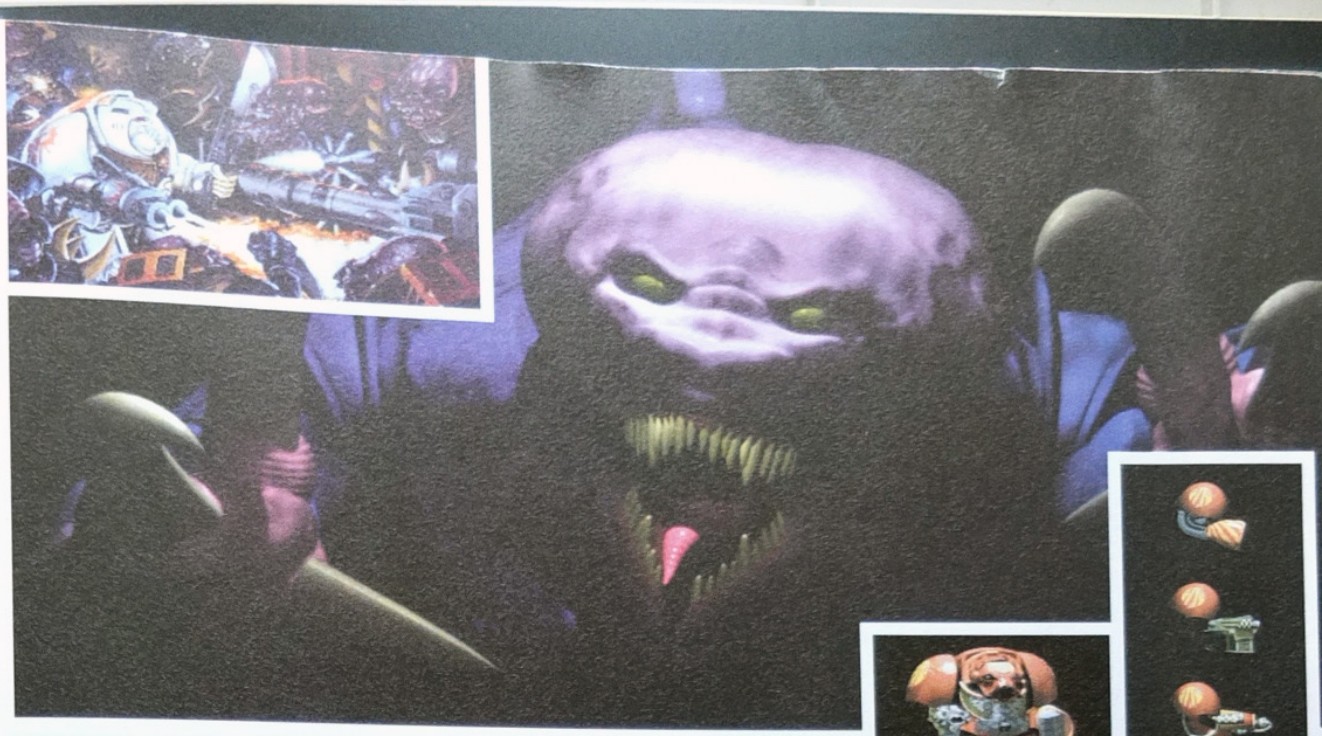
TOUTE L'INTRIGUE QUI ENTOURE LE SCÉNARIO DE DEFCON 5 N'EST PAS SUFFISANTE POUR LUI FAIRE REMPORTER CE MATCH. SPACE HULK EST MIEUX RÉALISÉ, BEAUCOUP PLUS LONG ET STRATÉGIQUE, ET PAR CONSÉQUENT PLUS

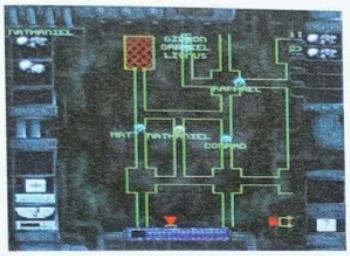
+

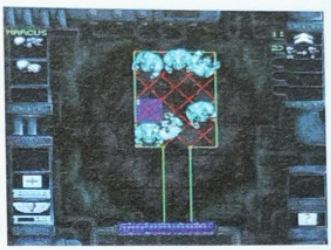
L'ASPECT STRATÉGIQUE EST BIEN DÉVELOPPÉ ET LES ORDRES VARIÉS, CE QUI DEMANDE UN ESPRIT AFFÛTÉ.

–

LE JEU EST DIFFICILE ET LA MANIABILITÉ IMPARFAITE, ÉLÉMENTS QUI DEVRAIENT VOUS AMENER À RECOMMENCER DE NOMBREUSES FOIS LES MÊMES NIVEAUX.







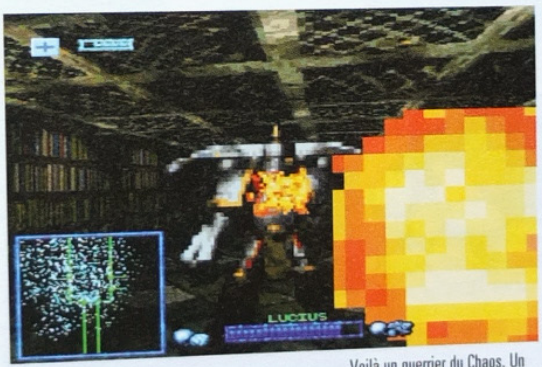
Vous passerez beaucoup de temps à donner les ordres à vos soldats. Ici, vous voyez comment certains d'entre eux ont été postés de façon à contrôler l'arrivée des vagues d'ennemis.

Votre armure.

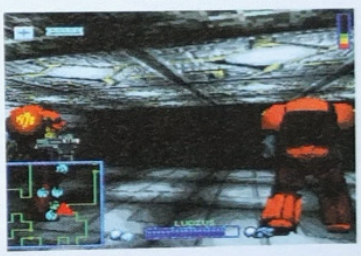
Votre panoplie d'armes.

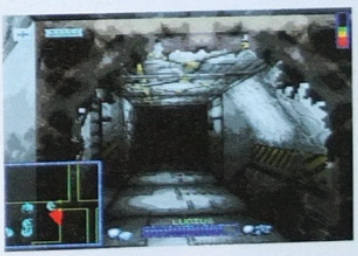
Vous ne serez pas seul ! Au début, l'ordinateur contrôlera pour vous vos coéquipiers, mais par la suite, ce sera à vous de leur donner des instructions.

tout de même possible de changer le niveau de difficulté en augmentant ou en diminuant simplement une barre au début du jeu. L'animation est très correcte, avec une belle représentation des monstres (séquence pré-calculée de près pour éviter la pixelisation) et une bonne vitesse de déplacement. Les musiques et plus encore les effets sonores (dont les digits vocales des cris et dialogues des soldats), insufflent une ambiance bien guerrière. Enfin, seuls les graphismes sont un peu en retrait mais demeurent variés. Pour se familiariser avec les commandes, il est possible de s'exercer sur vingt-deux missions différentes avant de se lancer vraiment. Au final, cela donne un très bon jeu dont l'intérêt sait faire oublier les défauts de réalisation. Vous devriez entrer facilement dans le trip, vous prendre pour un commando d'élite et passer des moments de frayeur et de suspense très intenses... ■

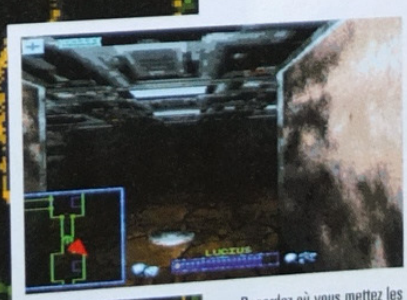


Voilà un guerrier du Chaos. Un monstre très résistant qui lance des boules de feu.





Des couloirs, toujours des couloirs... Pris dans leur ensemble, les décors sont tout sauf monotones.



Regardez où vous mettez les pieds. Baissez votre tir pour détruire la mine.

Utilisez le scanner pour voir venir l'ennemi qui est dix fois plus rapide que vous.

GENRE : ACTION/STRATÉGIE ▸ ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS ▸ EXISTE SUR : PLAYSTATION, PC CD, 3 DO ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : ELEVÉE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : N.C. ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 15/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRÊT : 17/20

85%

Loaded

SATURN EUROPÉENNE

Parfois, entre des niveaux, vous aurez l'occasion de voir une petite séquence cinématique. Pas sensationnelle d'ailleurs…

Gremlin, avec l'arrivée des consoles dites «nouvelle génération», semble avoir le vent dans le dos. Après le footballistique Euro'96, les Anglais vous proposent un titre sanguinaire. Le menu est simple : génocide de sprites. Du gore efficace...

LAURENT

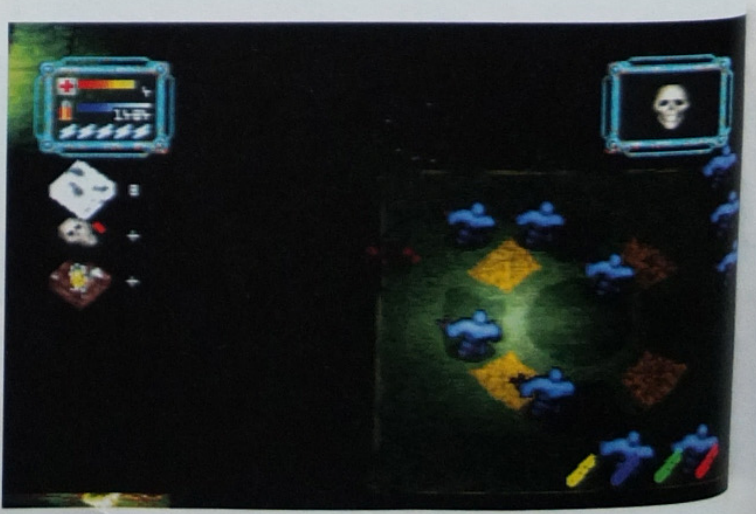
Vous récupérerez des items très importants, comme ceux à gauche de l'écran. Ne les négligez pas, il sont indispensables à votre survie.

Loaded, roi des simulations de boucherie ?

J'en ai bien l'impression. Loaded, jeu tout en finesse ? Sûrement pas. Le scénario en lui-même le prouve. Incarcéré depuis de trop nombreuses années, vous décidez en effet de recouvrer la liberté. Pour cela, vous allez devoir choisir entre six personnages, possédant tous leurs forces et faiblesses : plus ou moins rapides, plus ou moins résistants, plus ou moins bien armés… Parmi eux, on trouve Mama, Fwanx, Bounca, Vox, Butch et Cap'n Hands. Six persos tous différents, mais avec un seul objectif : nettoyer le secteur.

Assistante sociale ?

Si, au début de chacun des 15 niveaux du jeu, vous aurez droit à un léger briefing, au terme duquel une mission vous sera confiée, vous ne devrez voir là qu'une

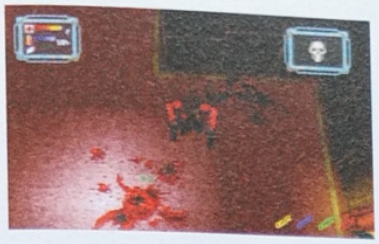


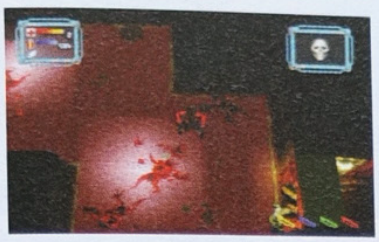
+

UN SHOOT POUSSÉ À L'EXTRÊME, DOTÉ D'UNE RÉALISATION 3D SOIGNÉE ET APPUYÉ PAR UNE BANDE-SON GIGANTESQUE.

QUELQUES RALENTISSEMENTS SE FONT SENTIR EN CAS DE SURCHARGE À L'ÉCRAN.

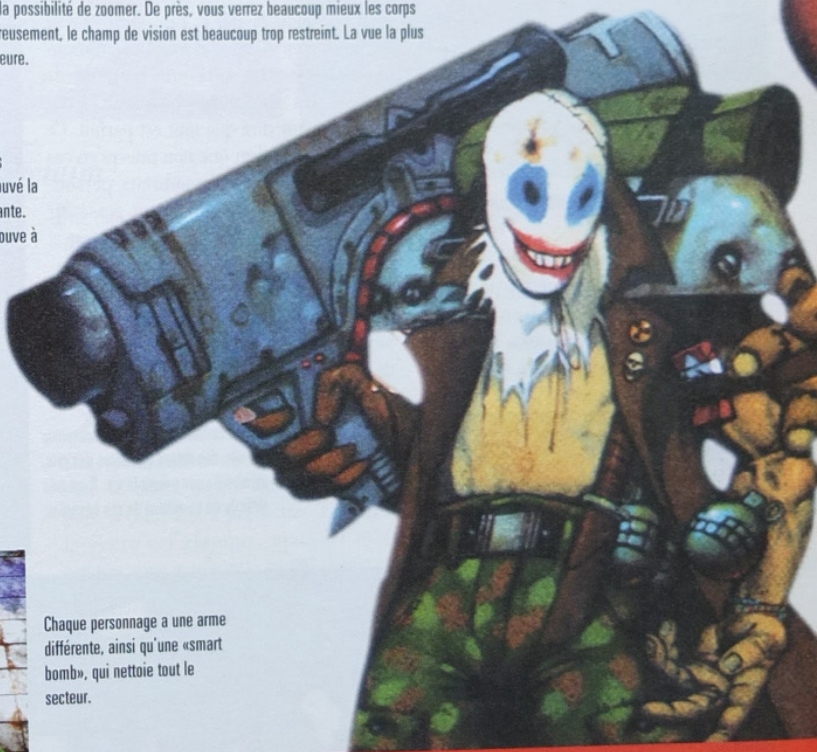
Six fêlés sont prêts à en découdre. Choisissez Vox pour une première aventure, puisqu'elle dispose d'une arme dans chaque poing.

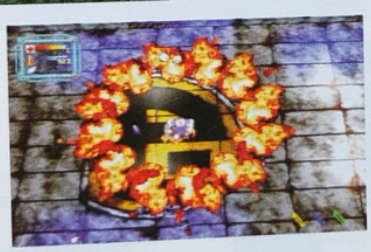




Pour jouer, vous aurez la possibilité de zoomer. De près, vous verrez beaucoup mieux les corps exploser, mais malheureusement, le champ de vision est beaucoup trop restreint. La vue la plus haute est donc la meilleure.

Pour ouvrir les portes, vous devrez auparavant avoir trouvé la clef de couleur correspondante. Qui bien évidemment se trouve à l'opposé du niveau…





Chaque personnage a une arme différente, ainsi qu'une «smart bomb», qui nettoie tout le secteur.

façade. Car au cours du jeu, si vous aurez à trouver des clefs pour pénétrer dans les différentes salles, le principal sera avant tout de faire le ménage, et de tout détruire. Et vous verrez que tout comme moi, vous y prendrez un malin plaisir. Les corps de vos ennemis explosent avec des bruitages que le plus gore des films n'avait jamais pu produire, et les lambeaux de chair ou les cendres de vos défunts adversaires redécorent joyeusement le sol et les murs. Mais, pour parvenir à cela, vous devrez parvenir à rester vivant, ce qui n'est pas le plus aisé des défis. Certaines salles peuvent contenir jusqu'à 30 ennemis, qui n'ont bien sûr rien d'autre à faire que de s'occuper de votre postérieur. Charmant programme. C'est pourquoi les développeurs ont eu la bienveillance de vous laisser de nombreux items, placés judicieusement, et qui vous permettront d'accroître la puissance de votre arme, de bénéficier d'un court laps de temps d'invincibilité ou d'invisibilité, de remettre votre jauge d'énergie à son meilleur niveau, ou encore de recharger votre arsenal. Et le fin du fin, ce sont les «smart bombes», dont vous avez six exemplaires au début de chaque niveau, et qui nettoient tout le secteur dans lequel vous vous trouvez. Mais économisez-les, car les niveaux sont dans l'ensemble assez vastes, et les ennemis de plus en plus coriaces. En somme, Loaded est un Doom vu de dessus, aussi violent et «labyrinthesque», mais dans lequel les fanatiques des ▶▶▶

EN RÉSUMÉ

GORE, BOURRIN, VIOLENT, PRENANT, SANGLANT, ET DÉLASSANT. VOILÀ À QUOI SE RÉSUME LOADED. MAIS ATTENTION : NOUS N'AVONS PAS AFFAIRE À UN CARNAGE GRATUIT ET VIDE. TOUT Y A ÉTÉ POUSSÉ À L'EXTRÊME, DE TELLE SORTE QU'ON A PRESQUE LA SENSATION D'ASSISTER À UNE PARODIE DE SHOOT. AVEC EN PLUS DES QUALITÉS TECHNIQUES INDÉNIABLES, NOTAMMENT SUR LES EFFETS DE LUMIÈRE, ET MALGRÉ QUELQUES RALENTISSEMENTS, LOADED SE RÉVÈLE À NOS YEUX COMME UN TRÈS BON TITRE. DÉCONSEILLÉ TOUTEFOIS AUX BABAS COOLS. CONSEILLÉ PAR CONTRE AUX MÉLOMANES, SURTOUT POUR LES TITRES DU GROUPE POP WILL EAT YOURSELF.

Parfois, vous rencontrerez des mini-boss, pas spécialement difficiles à vaincre.

Certains murs montrent des faiblesses et des fissures, comme ici. Tirez dedans, et vous accéderez à un passage secret. Si, au début, ils sont nettement visibles, ils deviennent plus difficiles à trouver à la fin du jeu. Au passage, admirez les effets de lumière sur les personnages.

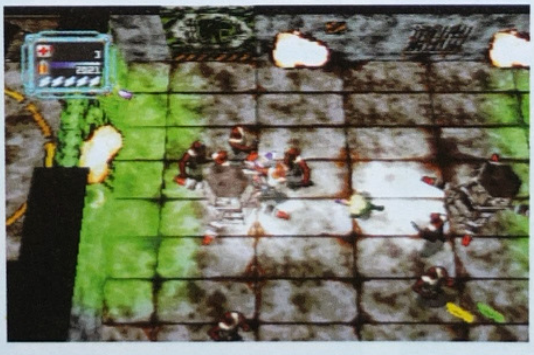
▶▶▶ shoot'em up et des jeux de tir trouveront eux aussi leurs bonheur. D'autant que la réalisation a été soignée, et bénéficie d'une bande-son extraordinaire, avec en «guest stars» plusieurs titres du groupe australien Pop Will Eat Yourself.

La lumière règne

Vous constaterez rapidement en débutant une partie de Loaded que les programmeurs ont mis le paquet en matière d'effets spéciaux et de lumières. Les effets de tranparence, les reflets, les explosions, tout est soigné de A à Z. Les «sprites» sont soignés, non dénués d'humour (notamment les «chtis'gars en camisole de force»), les graphismes propres... Vous allez donc me dire que tout est parfait. Ce à quoi je répondrai que non puisqu'en cas de grosse affluence (nombreux personnages et explosions), on peut ressentir quelques ralentissements. Mais cela est si rare que le jeu ne peut être pénalisé. Loaded s'impose donc comme un très bon titre, conseillé à tous, et pas seulement aux lobotomisés. Ce qui est rare avec ce genre de jeu... ■

Dans certains niveaux, des scorpions géants, des chiens ou encore des rats, viendront vous pourrir la vie. Il est très difficile de se défaire de ces bestioles.

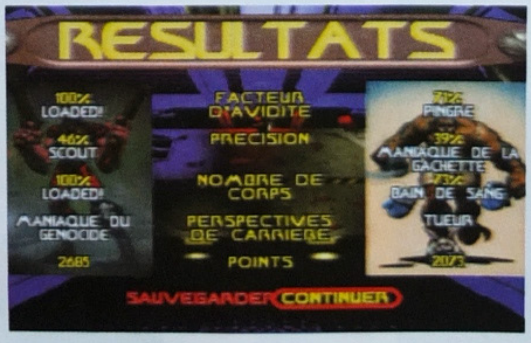
En entrant dans l'église, épargnez-vous la petite génuflexion. Le lieu sera chargé en monstres de tous genres, et mieux vaudra filer dare-dare.



C'est dans ce genre de situation qu'il faudra utiliser une de vos bombes.

Cette cuvette de WC n'est autre qu'un téléporteur.

Voyez l'état du terrain après votre passage. Violent, non ?



Après chaque niveau, vous aurez un petit bilan plutôt humoristique de vos talents.

Loaded

GENRE : CARNAGE ▸ ÉDITEUR : GREMLIN ▸ EXISTE SUR : PLAYSTATION ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 15 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 18/20

90%

Battle Monsters

SATURN EUROPÉENNE

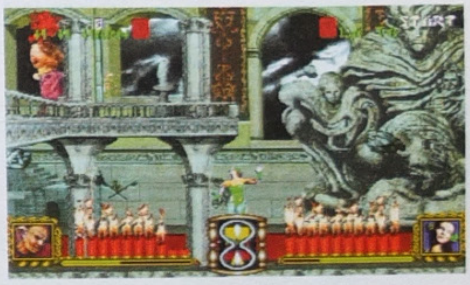
Le monde scientifique vient de faire un grand pas en avant grâce à la découverte d'une nouvelle équation : Acclaim + Digit² + Combat¹² = Battle Monsters. C'est dingue, non ?

FRANCIS

EN RÉSUMÉ

IL EST SIMPLEMENT DOMMAGE QUE LES GRAPHISMES NE SOIENT PAS DE MEILLEURE QUALITÉ CAR BATTLE MONSTERS EST UN BON JEU DE CASTAGNE À L'INSTAR DE MORTAL KOMBAT, AVEC UN GENRE GLAUQUE QUI PEUT ÊTRE SYMPATHIQUE. MAIS RIEN DE TRÈS NOVATEUR TOUTEFOIS.

Hou la la, je ne sais pas comment tout cela va finir. Le personnage de droite s'est métamorphosé en monstre. Celui de gauche peut devenir un boa gigantesque !



Suivant la distance qui sépare les joueurs, ceux-ci apparaissent plus ou moins gros.

Il y a, bien entendu, des coups spéciaux en tous genres, des projections, voire des morsures…

Lorsqu'on pense à Acclaim

et à un jeu de baffes (tu la veux ta baffe, dis ?), on se dit tout de suite : Mortal Kombat ! Battle Monsters n'est pas le nouveau MK, c'est un jeu qui vient de la console 3 DO, mais on peut cependant y trouver des similitudes avec MK, ce qui ne manquera pas de plaire à certains. Ce jeu a un genre particulier, souligné d'abord par la bizarrerie de ses monstres, et ensuite par le style des graphismes. C'est assez glauque, c'est dans l'ambiance après tout, mais le résultat n'est pas de premier choix. Les personnages sont digitalisés mais ne s'intègrent pas toujours très bien aux décors. On voit des escaliers sur leurs traits extérieurs (il n'y a pas d'anti-aliasing pour les adoucir) et suivant les zooms, le sprite peut paraître très pixelisé. Pris dans leur ensemble, les décors ne s'en tirent pas mieux et rendent le jeu parfois confus. Voilà le principal défaut de Battle Monsters.

Jeu de baffes, jeu de vilains ?

Si graphiquement ce n'est pas très attirant, les autres aspects du jeu le sont bien plus, à commencer par le son. Là encore, le genre est glauque, mais les effets sonores sont nombreux, ce qui donne une bonne ambiance. Idem pour l'animation qui est rapide et assez spectaculaire grâce aux coups spéciaux variés, aux métamorphoses (carrément mieux que celles de MK 3), aux boules en tous genres et au sang (miam miam !). De plus, le jeu réalise une multitude de zooms lorsque les personnages s'éloignent ou se rapprochent. Il est possible suivant le lieu du combat de grimper sur des éléments du décor, voire même d'en démolir. L'un d'eux est un ring duquel il ne faut pas tomber, et dans un autre, il est possible de pousser un rocher gigantesque sur la tête de l'adversaire… Côté animation, c'est donc bien. Quant à la maniabilité, il n'y a pas vraiment à s'en plaindre non plus. Le jeu est agréable à manier, les persos ne se traînent pas, d'ailleurs, ils peuvent courir et faire des bonds monumentaux dans les airs. Donc voilà, Battle Monsters est accepté au contrôle technique ! ■

Les personnages sont d'un genre peu habituel, très glauques, il faut le reconnaître : une sorcière, un magicien, un mort-vivant, des sœurs siamoises et autres bizarreries sans nom. (Et des gnous, s'il te plaît monsieur Francis, est-ce qu'il y a des gnous ? NdC.)

Par moment, les persos pixelisent à dont (n'est-ce pas là le signe avant-coureur d'une bonne vieille tremblante du mouton de derrière les fagots ? NdC spongiforme)

Bienvenue chez les dingues ! Ici se tourne le remake de "La Petite maison dans la prairie"…

GENRE : COMBAT ▸ ÉDITEUR : ACCLAIM ▸ EXISTE SUR : 3 DO ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5 ▸ NOMBRE DE PERSONNAGES : 12 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : NON

SON : 14/20
GRAPHISME : 12/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 15/20

83%

Fatal Fury 3

SATURN JAPONAISE

Comme promis, SNK envoie sur Saturn Fatal Fury 3, suivant de près King of Fighters 95. Remarquez, ce n'est pas trop fatigant. On prend la version Neo Geo CD, on change les lignes de codes et le tour est joué.

LAURENT

Sokaku est le seul magicien de la bande, mais il utilise ses pouvoirs de manière fort persuasive.

Certaines prises ressemblent assez à celles des superstars du catch. La preuve, cette clef de bras de Blue Mary.

Les accros du paddle connaissent bien ce titre, puisque SNK en avait déjà adapté plusieurs sur les 16 bits. Sur cinq épisodes que compte Fatal Fury, voilà le quatrième, qui se place après Fatal Fury, FF 2, FF Special, et avant FF Real About. Alors, quoi de neuf ? Ben la recette est la même. Bref, pas de grandes surprises.

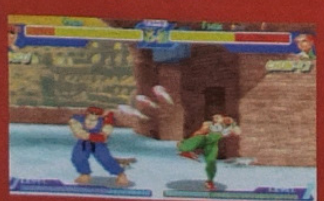
Pixel pour pixel

Ceux qui connaissent la version Neo Geo CD de ce jeu savent déjà à quoi s'attendre, puisque cette mouture Saturn est exactement la même que celle qui sévissait jadis sur cette console. Pour tout vous dire, certains codes marchent même sur cette nouvelle version. Comme quoi, chez SNK, on ne se foule pas. Remarquez, si le jeu, à la base, est bon, pourquoi en faire plus ? Mais tout le problème est de dire s'il l'est. Pour cela, dirigeons-nous vers les persos : on en compte dix au début, avec les frangins Bogard (Terry et Andy), ainsi que Geese Howard, Boss final de Fatal Fury Special. J'en ai assez bavé pour le reconnaître, lui. Quant aux possibilités de jeu, elles ne sont pas poussées à l'extrême puisqu'un seul mode de jeu existe, si l'on excepte le Versus. Bref, dans le mode Story, vous affrontez chaque candidat jusqu'à ce que mort s'ensuive, avec, au passage, des boss : Ryuji Yamazaki, Jin Chon Shu et Jin Chon Rei. Sachez que si vous vous débrouillez bien, vous pourrez jouer avec eux, à condition de les avoir détruits avant. Si on se penche davantage sur les combats, on peut trouver quelques points intéressants même si certains relèvent plus du gadget, comme par exemple la fausse attaque (qui tourne en grimace), ou encore les provocations. Par contre, certains "characters" possèdent des contres très efficaces, à condition bien sûr de les sortir, ce qui n'est pas aussi facile que dans Street Fighter Alpha. Enfin, hormis leurs cinq ou six coups spéciaux, les combattants ont chacun un Spécial à leur disposition, pour peu que leur jauge d'énergie soit dans le rouge. Mais là aussi, vous verrez que c'est une partie de plaisir de le sortir, et que les ampoules fleuriront vite sur vos doigts. Ce qui pose le problème de la maniabilité.

Faut l'sentir

Non, la maniabilité n'est pas mauvaise. On arrive à faire des enchaînements (d'une dizaine de coups en gros), et les coups volent, donnant parfois de beaux déluges. Mais le tout manque de souplesse, d'intuition, cela même si ça répond dans les temps. On sent nos mecs (ou nos nanas) un peu rigides, y compris dans les graphismes. Les persos sont quelque peu statiques en dehors des combats, ce qui change d'un SF Alpha. Par contre, et à

MATCH CONTRE STREET FIGHTER ALPHA



DEUX JEUX EN 2D COMME CEUX-LÀ, DEUX GRANDES ÉCOLES COMME CAPCOM ET SNK, NE PEUVENT DONNER QU'UN BEL AFFRONTEMENT, QUI TOURNE À L'AVANTAGE DU PREMIER. SF ALPHA EST PLUS AGRÉABLE, UN PEU PLUS RAPIDE, BREF, PLUS PLAISANT. ET PUIS AU MOINS, LES SPÉCIAUX SORTENT FACILEMENT...

+

L'ESPRIT GRAPHIQUE DE SNK EST TRÈS BIEN RESPECTÉ. LES FAUSSES ATTAQUES SONT ASSEZ FUN.

–

LA MANIABILITÉ PEUT PARFOIS CRISPER, ET IL FAUDRAIT DEMANDER AUX COMBATTANTS DE SE DÉCOINCER UN PEU.

Geese Howard, ici à droite, est l'ancien Boss final de Fatal Fury Special.

Certains coups efficaces sont simples à réaliser : pour faire celui-ci, il suffit d'appuyer plusieurs fois sur le coup de pied fort.

Chaque combattant peut accrocher son adversaire, comme ici, et le projeter violemment.

Pour réaliser un spécial comme celui-ci, il faut que votre jauge d'énergie soit dans le rouge.

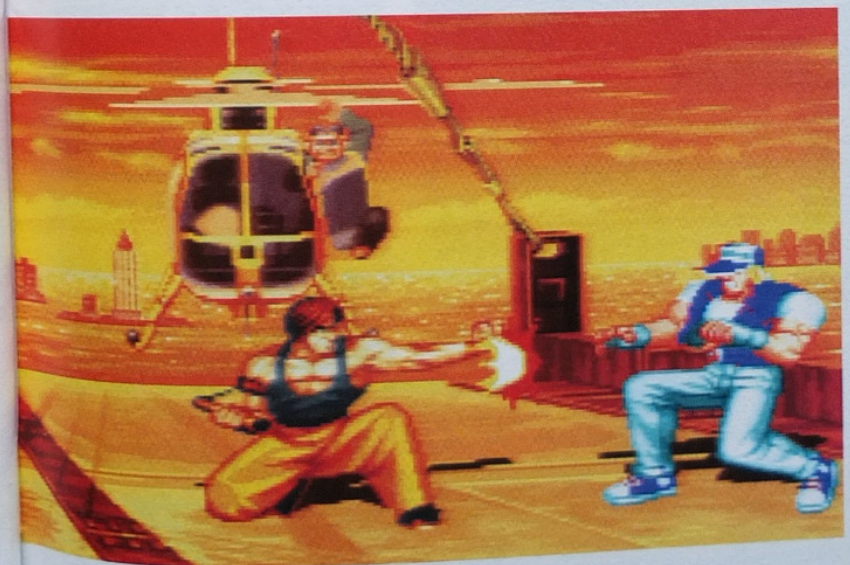
Ce qu'on ne peut pas reprocher à Fatal Fury 3, c'est le manque de spectacle des coups spéciaux. Malheureusement pour Geese, Sokaku ne sera pas touché par ce Spécial.

EN RÉSUMÉ

AGRÉABLE, ASSEZ VARIÉ, RYTHMÉ, MAIS PAS DU TOUT INNOVATEUR. CERTES, CERTAINS PERSOS ONT DES CONTRES, DES PROVOCATIONS, OU ENCORE DES FAUSSES ATTAQUES, MAIS À PART ÇA, RIEN DE VRAIMENT NEUF. DE PLUS, LA RIGIDITÉ RELATIVE DES COMBATTANTS ET LE MANQUE DE SOUPLESSE DANS LA MANIABILITÉ HANDICAPENT UN PEU LE JEU.

Petite anecdote : le mec qui salue sur l'hélico est un ancien perso du premier Fatal Fury. Voilà, c'est dit.

Les coups que vous avez pu rencontrer dans les précédents épisodes du jeu sont encore là, comme le prouve ici l'un des deux frères Bogard.

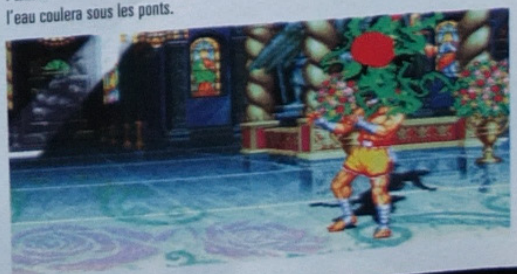


Après avoir battu sa sœur, assise sur le trône, vous combattrez Jin Chon Rei, le Boss final. Un futé…

GENRE : COMBAT▸ÉDITEUR : SNK▸EXISTE SUR : NEO GEO CD▸NOMBRE DE CD : 1▸NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8▸NOMBRE DE PERSOS : 10▸NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 2▸CONTINUES : OUI▸SAUVEGARDE : OUI

l'uverse du jeu de Capcom. la production SNK peut se targuer d'une grande richesse dans les décors, qui vont même jusqu'à se révéler "interactifs". SNK a toujours été fort dans le domaine. Et expérience oblige, son jeu n'est pas mauvais. Il est même bon, mais un ton au-dessous de ce qui a pu nous arriver ces derniers mois. C'est pourquoi je resterai fidèle aux titres plus anciens. ■

Voilà sûrement le plus beau Spécial du jeu, et il est l'œuvre de Blue Mary. Mais avant de le sortir, de l'eau coulera sous les ponts.



SON : 15/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 17/20

88%

Road Rash

SATURN EUROPÉENNE

Construit sur le même moteur que The Need for Speed (également d'Electronic Arts), voici cette fois un jeu de course de motos. Sera-t-il aussi réussi que son prédécesseur ? Alors, "looser" ou "winner" ?

FRANCIS

Là, il vous était possible de bifurquer à droite.

EN RÉSUMÉ

ROAD RASH N'A PAS UN NIVEAU DE RÉALISATION TECHNIQUE TRÈS POUSSÉ MAIS S'EN SORT TOUT DE MÊME HONORABLEMENT. LE PILOTAGE EST FACILE, L'ANIMATION RAPIDE ET SURTOUT L'ACTION Y EST TRÈS CHAUDE. DE LONGUES COURSES DIVERTISSANTES EN PERSPECTIVE.

Road Rash vous place au guidon d'une moto, dans une course effrénée à travers de multiples paysages. Il ne s'agit pas vraiment d'une simulation, d'ailleurs on ne passe pas les vitesses, mais plutôt d'un jeu d'action dans lequel vous devez zigzaguer entre les voitures, éviter les différents obstacles sur le bitume - dont les piétons ou les auto-stoppeurs - et surtout parvenir le premier à l'arrivée en vous débarrassant des adversaires par tous les moyens possibles. Que ce soit à coups d'épaule, à coups de poing, de pied ou encore à l'aide d'une chaîne ou d'une barre de fer, tous les coups sont permis et vos concurrents ne s'en priveront pas non plus !

On évite parfois la catastrophe de justesse. Essayez de retourner sur la route lorsqu'il n'y aura plus de barrières de sécurité.

Une atmosphère bien "hard"

C'est aussi cela qui fait l'attrait de Road Rash ! C'est un jeu pour les durs à cuire et tout est là pour nous le rappeler. On y découvre les musiques de six groupes de rock (Therapy, Sound Garden...) et même des clips ! On y voit aussi de nombreuses scènes cinématographiques de motos qui donnent envie de les enfourcher. À l'arrivée, on voit même des scènes dans lesquelles les concurrents font la fête, ou vous humilient sans autre forme de procès si vous ne vous qualifiez pas ! En fait, Road Rash présente le côté camionneur des motards. Des mecs et des meufs au look dépravé, qui boivent de la bière et se lattent la tronche. Les graphismes des écrans de présentation et des menus sont tout à fait dans ce style, un peu crados. Enfin, tout ce beau monde est hors-la-loi. Les limitations de vitesse, connaissent pas, et si des flics ont le malheur d'approcher, c'est la baston assurée...

Bien que l'on ne puisse pas y jouer à deux simultanément (c'était possible pour The Need for Speed), Road Rash est accrocheur. Vingt-cinq courses sont proposées dans des décors très variés. Le relief des routes est bien présent, sans compter les virages plus ou moins serrés, les largeurs différentes des routes, les chemins de terre et la circulation... Le circuit est semé d'embûches, telles que plaques d'huiles,

MATCH CONTRE

HANG ON GP'95

CENSÉE ÊTRE UNE VRAIE SIMULATION, LA CONDUITE DE HANG ON GP'95 NOUS AVAIT BIEN DÉÇUS DU FAIT DE SON MANQUE DE RÉALISME. POUR CETTE RAISON, VOUS VOUS ÉCLATEREZ PLUS AVEC ROAD RASH, DANS LEQUEL LES CHOSES SONT CLAIRES, IL S'AGIT AVANT TOUT D'ÉVITER LES OBSTACLES ET D'ÉCLATER LES ADVERSAIRES !

+

ON FILE À UNE VITESSE INCROYABLE DANS LA CIRCULATION ET ON PREND UN MALIN PLAISIR À LATTER LES ADVERSAIRES. LES CIRCUITS NE MANQUENT PAS D'OBSTACLES !

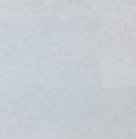
OÙ SONT LE VRAI BRUIT DU MOTEUR ET LE MODE DEUX JOUEURS SIMULTANÉS ? UNE RÉALISATION PAS ASSEZ PEAUFINÉE.

LA BASTON

Coup de pied, coup de poing, voire coup de chaîne ou de matraque pour certains ! Tentez aussi de vous emparer de l'arme de l'adversaire…

LES PERSONNAGES

Faut voir leur tête pour y croire ! Voilà huit zigotos au look complètement déjanté. Chacun a sa petit histoire et possède plus ou moins de thunes au départ.



22 VL'À LES FLICS

Ne vous laissez pas attraper par les flics ! Battez-vous ou vous risquez de passer un sale quart d'heure.

Vous pouvez aussi bien percuter une voiture à l'arrière que vous en prendre une en pleine face lorsque vous roulez à contresens. Certains véhicules se rabattent également, alors attention en les doublant. C'est comme sur le périphérique !

Vous n'êtes pas le seul à avoir chuté, mais en ce qui concerne l'autre concurrent, c'est loin devant qu'il doit aller chercher sa moto. Attention, vous pouvez casser votre bécane à force de vous prendre des gamelles !

travaux, piétons ou simplement véhicules qui avancent dans le même sens que vous, en sens inverse ou croisent sans vergogne votre route ! En remportant des courses, vous gagnerez de l'argent, ce qui vous permettra d'acheter des motos plus compétitives. La difficulté du jeu est assez élevée et carrément béton sur les dernières courses. Enfin, la conduite est simple et agréable, ce qui la met à la portée de tous.

Des défauts presque impardonnables

La première chose que l'on va reprocher à Road Rash, c'est un bruit de moteur loin d'être réaliste ! Bien que les sonorités changent en passant sous un tunnel, et malgré l'effet Doppler perceptible des voitures que l'on double ou qui arrivent de face, l'impression sonore manque de qualité à plusieurs niveaux. Néanmoins, l'ambiance reste correcte. Graphiquement aussi, il y a matière à redire. Les sprites des voitures ou des arbres sont très pixelisés lorsqu'ils sont proches de nous et on ne peut pas dire que la représentation de notre moto soit des plus détaillées. Autre reproche, les accès disques sont un peu long, même dans les différents menus qui précèdent le jeu ! Enfin, bien que les sensations de vitesse soient présentes et que le clipping soit correct, l'animation n'est pas toujours réaliste, avec un personnage qui fait des vols planés exagérés et une moto qui traverse parfois les voitures au hasard des collisions… Voilà des défauts qui, ajoutés les uns aux autres, commencent à peser et qui réduisent la note générale du jeu, même si celui-ci peut être passionnant. ■

LES MOTOS

Elles sont au nombre de quinze. Il y a trois magasins, chacun proposant des bécanes de qualité différente. Les prix s'échelonnent de 3 000 à 40 000 dollars.

LES CIRCUITS

Le jeu propose cinq types de circuits, en ville par exemple, avec un trafic dense, des piétons zombies qui traversent sans regarder, ou, en montagne, des routes étroites avec beaucoup de virages…

GENRE : ACTION ▸ **ÉDITEUR :** ELECTRONIC ARTS ▸ **EXISTE SUR :** MEGADRIVE, GAME GEAR, MEGA-CD, PC-CD, 3 DO, PLAYSTATION, SUPER NINTENDO ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **DIFFICULTÉ :** ÉLEVÉE ▸ **NOMBRE DE COURSES :** 25 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ▸ **CONTINUES :** OUI ▸ **SAUVEGARDE :** OUI

SON : 14/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 16/20

83%

Virtua Figther Animation

GAME GEAR EUROPÉENNE

Virtua Fighter sur Game Gear, FRANCIS

quelle bonne surprise !!! On y retrouve quand même sept combattants : Wolf, Akira, Jacky, Kage, Sarah, Pai, ainsi que Lau, et le plus surprenant, c'est que la maniabilité rappelle bien celle de la Saturn ! On retrouvera aussi, en nombre plus limité évidemment, certaines techniques de combat propres à chaque personnage, mais aussi des projections et des attaques au sol ou en l'air... Il y aura des coups de pied, des coups de poing et de surcroît la possibilité de faire des blocages avec la touche "Start". Et comme les combats se déroulent sur un ring, il faudra faire attention à ne pas en sortir ! Pas de doute, c'est du Virtua Fighter tout craché !!! Deux modes de jeu vous seront proposés, un mode aventure et un mode simple de combat contre l'ordinateur. Une option vous permettra en plus d'avoir de très gros sprites à l'écran. Un bon jeu. ■

GENRE : COMBAT ▸ ÉDITEUR : SEGA

SON : 13/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 15/20

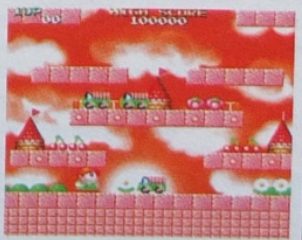
84%

Bubble Bobble

SATURN EUROPÉENNE

Bien que Taito ne se soit pas cassé FRANCIS

pour nous sortir ce jeu des placards, vous découvrirez cependant dans cette compilation l'original de Bubble Bobble (avec 100 niveaux et des options de jeu intéressantes), l'original de Bubble Bobble 2 (Rainbow Islands), ainsi qu'une version améliorée de ce dernier. Je pense qu'il est inutile de parler des versions originales (c'est comme de la Master System, alors...). La version «relookée» ne manque pas de couleurs, les graphismes sont agréables et le jeu ne manque pas spécialement d'intérêt. En gros, c'est gentil. Mais on est loin des capacités d'une 32 bits. Personnellement, je ne sauterai donc pas dessus, et je garderai mon pognon pour toutes les merveilles qui vont sortir sur Saturn, même si cette compilation est vendue moitié moins cher que les jeux habituels. Juste une chose : la version reçue ne bénéficiait pas de musiques, ce qui fait que pour la note.... ■



GENRE : PLATES-FORMES ▸ ÉDITEUR : ACCLAIM

SON : -/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 11/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 13/20

78%

NBA Action 96

SATURN EUROPÉENNE

Voilà un quatrième jeu de basket sur Saturn qui se différencie des autres par son côté plus simulation qu'arcade. Les "pros" du basket peuvent d'ores et déjà s'attendre à des options intéressantes !

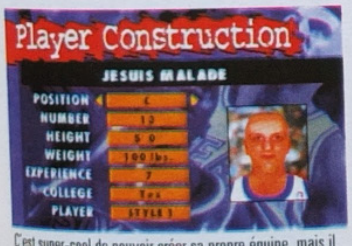
FRANCIS

Pour les lancers francs, il suffit de placer deux fois le ballon au centre de la croix afin de réussir son tir.

Changez d'angle de vue à tout instant, il y en a quatre et vous pouvez voir l'action depuis votre camp ou celui de l'adversaire.

Sur les Dunks, l'ordinateur passe un ralenti avec des joueurs beaucoup plus gros.

Évidemment, lorsqu'on découvre les graphismes du jeu, ça jette un certain froid. Seul le parquet est bien réalisé ! Les joueurs sont plutôt moches, très pixelisés, assez cubiques, mal définis, jusqu'au ballon qui n'est pas parfaitement rond. Le plus embêtant, c'est que ce défaut se répercute sur l'animation ainsi que sur la maniabilité. En effet, le jeu se retrouve souvent confus. Les joueurs s'amoncellent sous le panier, créant une vraie pagaille et on en vient parfois à chercher le ballon. Cela entraîne alors, vous l'imaginez bien, des difficultés dans la jouabilité. C'est dommage car il manquait sur Saturn une vraie simulation de basket.



C'est super-cool de pouvoir créer sa propre équipe, mais il faut avouer que les joueurs ont une tête bizarre.

Ce n'est pas perdu pour tout le monde

Malgré cette qualité graphique moyenne et les difficultés qui en résultent, NBA Action 96 plaira aux passionnés, faute d'autre chose à se mettre sous la main. L'ambiance n'est pas super mais le rebond de la balle ainsi que le bruit des chaussures sur le parquet, par exemple, sont là pour mettre un peu de gaieté. On a également droit à des commentaires en anglais et, parfois, à un public qui se réveille. L'animation, quant à elle, bien qu'un peu confuse, reste correcte. La course des joueurs est bien rythmée. C'est du côté de l'intérêt que les passionnés pourront accrocher. Le jeu propose en effet différentes stratégies d'attaque et de défense ainsi qu'un bon nombre d'options (saison, play-off, statistiques, gestion de la fatigue...) dont la possibilité de créer sa propre équipe en achetant et en créant des joueurs, ou encore de jouer un personnage en particulier dans l'équipe. De plus, le jeu est assez riche en mouvements (passe dans le dos, dribble...) et en types de paniers. Même si cela donne au final un bon jeu pour les passionnés (je me répète, mais ça me semble important), il serait peut-être judicieux d'attendre un peu. Le seul problème étant qu'il n'y a pour l'instant rien d'intéressant à l'horizon... ■

Il sera possible de lancer la balle vers le panier et avec un autre joueur, de la récupérer pour marquer !

Vous pouvez choisir de respecter plus ou moins les vraies règles du jeu, comme le temps de possession de la balle.

EN RÉSUMÉ

HANDICAPÉ PAR SA RÉALISATION, NOTAMMENT PAR SES GRAPHISMES, LE SEUL INTÉRÊT DU JEU NE PARVIENT PAS À RELEVER LA BARRE. LES PASSIONNÉS APPRÉCIERONT LES COMBINAISONS ET PARVIENDRONT À SUPPORTER LES DÉFAUTS DE RÉALISATION, PAS LES AUTRES.

GENRE : SIMULATION BASKET ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE D'ÉQUIPES : 31 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 10 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 14/20
GRAPHISME : 12/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRÊT : 15/20

82%

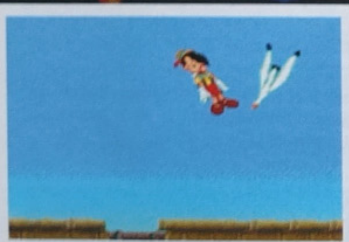
Pinocchio

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Pinocchio serait-il jaloux ? Alors que Woody et Buzz sont apparus sur Megadrive en même temps que la sortie de leur film (Toy Story), Pinocchio, lui, n'a pas eu cette chance. Aujourd'hui, l'erreur est réparée.

FRANCIS

Ici, vous jouez avec Cricket. Le but est d'éliminer les lucioles à grands coups d'ombrelle. Attention aux moustiques et autres insectes qui viendront rôder autour de ce réverbère.



Sur les toits, trois dangers vous guettent : ces oiseaux, les vapeurs de cheminée et les tuiles qui s'écroulent à votre passage.

Avant de pouvoir devenir

un vrai petit garçon, Pinocchio doit passer des épreuves pour prouver qu'il le mérite. Saura-t-il être sage, courageux et obéissant ? Pour commencer, Gepetto a envoyé Pinocchio à l'école. Pour y arriver, le jeune garçon devra suivre les pancartes, mais sur la route, il rencontrera bien des problèmes. D'autres garçons tenteront de se battre avec lui, il risquera de se prendre des pots de fleurs sur la tête, de tomber des toits (faut dire aussi qu'on a pas idée de passer par les toits pour aller à l'école !), d'être attaqué par des oies, ou encore de se faire écraser par un volet de fenêtre, laissant l'empreinte de son corps sur le mur ! Mais le pire, l'incroyable, reste à venir...

Le savoir-faire Disney !

C'est peu de le dire mais ce jeu à tout pour plaire. L'action y est variée, les graphismes changent du tout au tout à chaque niveau et sont réellement beaux, l'ambiance nous accompagne parfaitement avec musiques et effets sonores qui

Ces oies vous chargent, attention ! Aidez-vous des puits, des enseignes accrochées aux murs, ainsi que des panneaux de direction pour monter sur les toits ou atteindre certaines options impossibles à attraper autrement.

EN RÉSUMÉ

PINOCCHIO EST UN JEU D'ACTION D'UNE RÉALISATION EXCELLENTE. TOUT Y EST MIGNON ET CERTAINS NIVEAUX SONT MÊME TRÈS ORIGINAUX. IL PÊCHE NÉANMOINS PAR SON MANQUE DE LONGUEUR. HEUREUSEMENT, TROIS NIVEAUX DE DIFFICULTÉ SONT PROPOSÉS. UN TRÈS BON JEU.

Avancez vers la droite jusqu'à trouver des ballons et accrochez-vous à l'un d'eux pour continuer le niveau dans les airs où vous trouverez plein d'options.

MATCH CONTRE TOY STORY

AVEC UNE PLUS GRANDE ORIGINALITÉ ET UN PLUS GRAND NOMBRE DE NIVEAUX, TOY STORY PREND NATURELLEMENT LA TÊTE. IMPECCABLEMENT RÉALISÉ AVEC, NOTAMMENT DES PERSONNAGES RÉALISÉS EN IMAGES DE SYNTHÈSE, IL REMPORTE DONC CE MATCH FACE À UN PINOCCHIO PLUS CLASSIQUE.

+

LES ÉPREUVES SONT VARIÉES ET LA RÉALISATION EST IMPECCABLE.

–

LES NIVEAUX SONT TROP COURTS ET PAS ASSEZ NOMBREUX.

Promenez-vous sous l'eau en prenant soin d'éviter anguilles, oursins et crabes...

Accrochez-vous à la queue des bons poissons !

Filez-lui des coups de pied pour le faire reculer jusqu'à ce qu'il tombe de la falaise.

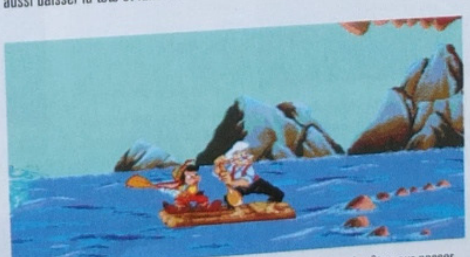
Utilisez les différentes touches de la manette pour reproduire les mouvements des danseurs. Ne vous trompez pas ou vous aurez droit aux tomates !

dégagent beaucoup de fun, la jouabilité pose si peu de problèmes que ce n'est même pas la peine d'en parler (soulignons toutefois que lorsqu'on joue avec Cricket, il faut toucher précisément les ennemis du bout de l'ombrelle pour les atteindre et que le personnage manque un peu de rapidité) et, plus que tout autre chose, l'animation nous plonge en plein dessin animé. C'est surprenant ! Les déplacements ne sont pas très rapides mais extrêmement bien décomposés, si bien que le sprite du personnage semble vivant. Pinocchio a en effet plein de mimiques différentes, il regarde en l'air, se baisse, s'accroche aux rebords de fenêtre, accuse un coup en ayant l'air étourdi... C'est magnifique !

C'est un peu court, jeune homme...

L'unique chose que nous reprocherons au jeu est de ne pas proposer plus de niveaux ou, au moins, des niveaux plus longs. On peut dire que même en mode dur, le jeu est moyennement difficile et donc plutôt réservé aux jeunes joueurs, non pas en âge mais en expérience bien entendu. Le jeu reste très intéressant grâce à la variété de ses niveaux ainsi qu'aux nouvelles actions que l'on peut réaliser comme donner des coups de pied ou encore déplacer des tonneaux pour pouvoir monter dessus. L'épreuve dans laquelle vous devez reproduire les mouvements des danseurs est délirante et fait fonctionner la mémoire. Suivant le niveau de difficulté choisi, vous devrez retenir entre 4 et 7 mouvements. Plus la difficulté est élevée, plus les ennemis seront nombreux et coriaces à battre également. Un jeu qui ne manque donc pas d'attrait ■

Sautez à temps pour changer de chariot lorsque la voie est cassée. Vous devrez aussi baisser la tête et faire sonner des cloches...



Pagayez pour ne pas être avalé par le gros cachalot, baissez la tête pour passer sous les rochers ou sautez pour franchir ceux trop bas.

Vous voilà dans le ventre d'un cachalot. Cassez les caisses pour obtenir du bois puis trouvez une lampe pour former un feu. Rejoignez ensuite Gepetto qui vous attend sur un radeau.

GENRE : ACTION ▸ ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ TAILLE CARTOUCHE : 24 Mb ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 10 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 19/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 17/20

88%

télé ZAPPING

VIRTUA FIGHTER KIDS
Page 36
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : BASTON PUÉRILE
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 92%

On prend les mêmes, on tripatouille leurs chromosomes, et on les retrouve avec le poids des ans en moins. Si leur tronche est nettement plus jeune, leurs coups n'en sont pas moins les mêmes que ceux de leurs aînés. Un bon jeu à posséder si vous n'avez pas VF2.

BLAZING DRAGONS
Page 42
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : AVENTURE
ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
NOTE : 89%

Créé par Terry Jones, des Monty Python, Blazing Dragons est un jeu d'aventure avant tout, dans lequel l'humour sauvage a sa place. Ça n'arrête pas une seconde, et vu que les voix ont été enregistrées en français, c'est accessible à tout le monde. C'est du tout bon !

ATHLETE KINGS
Page 44
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 92%

Voilà un très bon jeu "multi-events" que vous vous devez de posséder. Il est beau, fun, bien conçu, et c'est en fait l'adaptation du jeu d'arcade Sega Decathlete. En somme, une référence...

BOMBERMAN
Page 46
SATURN JAPONAISE
GENRE : ACTION/ARCADE
ÉDITEUR : HUDSON SOFT
NOTE : 87%

Ce jeu ne vous scotchera pas au mur par ses graphismes, plutôt laids, mais surtout par son intérêt. Véritable institution au Japon, Bomberman Saturn permet jusqu'à 10 joueurs humains de s'affronter en même temps. Suffit d'avoir deux multipads, dix manettes et neuf potes.

SKELETON WARRIORS
Page 47
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : SHOOT'EM UP
ÉDITEUR : PLAYMATES
NOTE : 85%

Largement plus beau qu'intéressant, Skeleton Warriors brille par son ambiance, ses musiques, ses personnages modélisés, mais peut paraître vide sur le fond. Pour les inconditionnels...

BUST A MOVE 2
Page 48
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : PUZZLE
ÉDITEUR : TAITO
NOTE : 85%

Mythe pour certains, jeux sympa pour d'autres, ce soft est surtout fabuleux à deux joueurs. On notera qu'en plus des niveaux du jeu, le soft contient un éditeur de niveaux.

BUGS BUNNY
Page 50
MPEGADRIVE EUROPÉENNE
GENRE : PLATES-FORMES
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 85%

Bugs Bunny, déjà testé dans notre dernier numéro sur Game Gear, nous revient dans un jeu sympathique, de bonne tenue technique, et intéressant.

GRID RUNNER
Page 83
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : ACTION
ÉDITEUR : VIRGIN
NOTE : 86% SEUL, 89% À DEUX

Vous ne verrez ce test nulle part ailleurs. Grid Runner est un soft particulièrement original, et à deux, il est vraiment démentiel.

STORY OF THOR 2
Page 84
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : AVENTURE
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 93%

Ali nous revient plus en forme que jamais. Excepté les très nettes améliorations graphiques, Story of Thor 2 garde le principe du jeu Megadrive : beaucoup d'action, de ballades, de monstres, et un peu de réflexion. Nous, on aime ça.

NIGHTS
Page 88
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : ACTION
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 93

Nights, le jeu tant attendu, a tenu ses promesses. Il est splendide, hyper jouable, surtout avec le paddle analogique, intéressant et tout et tout. Malheureusement, quelques niveaux de plus n'auraient pas fait de mal...

CASPER
Page 94
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : AVENTURE
ÉDITEUR : INTERPLAY
NOTE : 89%

C'est une heureuse surprise que ce Casper. Le jeu, qui retrace le film, est plein d'humour, graphiquement soigné, et possède une durée de vie satisfaisante. Mais son personnage le réserve surtout aux plus jeunes.

ALIEN TRILOGY
Page 96
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : ACTION
ÉDITEUR : ACCLAIM
NOTE : 91%

Sans aucun doute, Alien Trilogy vaut le coup. Son ambiance est fidèle en tous points aux films, et l'action y est omniprésente. Par contre, le jeu manque légèrement de recherche, et c'est un peu dommage.

POCAHONTAS
Page 99
MEGADRIVE EUROPÉENNE
GENRE : PLATES-FORMES
ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
NOTE : 78%

Pocahontas est une licence forte, dont l'expérience vidéoludique est décevante. Il est vraiment trop court, bien qu'agréable à jouer. Si vous avez aimé Marsipulami, vous aimerez celui-ci, bien que moins beau.

IRONMAN AND X-O MANOWAR
Page 100
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : BEAT'EM UP
ÉDITEUR : ACCLAIM
NOTE : 79%

Pas terrible... Cette adaptation des aventures de deux héros des Comics est pauvre, techniquement médiocre, et son intérêt est limité. À acheter uniquement en solde (et encore, en deuxième démarque...).

NFL QUATERBACK CLUB 97
Page 101
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR : ACCLAIM
NOTE : 87%

Si vous aimez le foot américain, celui-ci vous plaira, même s'il n'apporte quasiment rien à son prédécesseur, le 96, sorti il y a juste six mois.

PROPINBALL THE WEB
Page 101
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : FLIPPER
ÉDITEUR : EMPIRE
NOTE : 80

S'il a été apprécié sur PC, sa version console n'aura pas le même sort. Certes, c'est un très bon flipper, mais une table, c'est vraiment limité pour 400 balles.

SPACE HULK
Page 102
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : ACTION/STRATÉGIE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
NOTE : 85%

Voilà un jeu fort sympathique, inspiré des jeux de plateau. Si vous aimez diriger les troupes, et en même temps goûter de l'alien, Space Hulk est pour vous.

LOADED
Page 104
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : CARNAGE
ÉDITEUR : GREMLIN
NOTE : 90%

Pour les mecs en manque d'action, Loaded est parfait. Tout au long des niveaux, c'est de l'action, du tir, des explosions, et tout cela avec une 3D parfaitement gérée, et des effets de lumière fabuleux.

Voilà de nouveau le récapitulatif des tests : en un coup d'œil, vous avez tout le résumé des Zappings : la page, la note... Vous ne pourrez pas dire qu'on ne vous aide pas !

BATTLE MONSTERS

Page 107
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : BASTON
ÉDITEUR : ACCLAIM
NOTE : 83%

Voilà un jeu intrinsèquement correct, mais qui n'apporte absolument rien au genre. C'est un sous-Mortal Kombat en tous points.

FATAL FURY 3

Page 108
SATURN JAPONAISE
GENRE : BASTON
ÉDITEUR : SNK
NOTE : 88%

Mythe des jeux de baston, Fatal Fury 3 n'est pas décevant. Il est vraiment beau, varié, mais on regrette un peu le manque de souplesse des persos et de la maniabilité.

ROAD RASH

Page 110
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : COURSE DE MOTOS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
NOTE : 83%

Voilà un jeu qui, depuis sa première sortie sur Megadrive, peine à se renouveler. L'apport de la vidéo et une excellente bande-son (avec Therapy, Sound Garden...) ne changent rien à l'intérêt du jeu, donc...

V. FIGHTER ANIMATION

Page 112
GAME GEAR EUROPÉENNE
GENRE : BASTON
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 84%

Même si la super extase n'est pas encore là, il n'en reste pas moins que Virtua Fighter Animation est l'un des meilleurs jeux de sa catégorie sur Game Gear. On y retrouve tous les persos, et même leurs coups (en partie).

BUBBLE BOBBLE

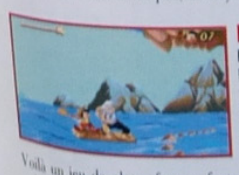
Page 112
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : PLATES-FORMES
ÉDITEUR : ACCLAIM
NOTE : 78%

Même un tantinet relooké, Bubble Bobble reste un jeu digne de la Master System, et non de la Saturn. Pourtant, son intérêt n'est pas nul. C'est gentil, quoi...

NBA ACTION 96

Page 113
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 82%

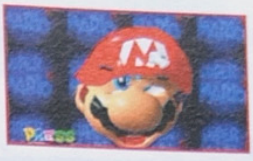
Ce n'est pas encore aujourd'hui que le meilleur des jeux de basket arrivera. Celui-ci est sympa, mais son aspect technique aurait tendance à repousser. Si vous êtes fans du genre et que la «laideur» ne vous effraie pas, allez-y.



PINOCCHIO

Page 114
MEGADRIVE EUROPÉENNE
GENRE : PLATES-FORMES
ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
NOTE : 88%

Voilà un jeu de plates-formes fort agréable, tant par le plaisir qu'il procure que par son personnage principal, c'est-à-dire le héros de Disney. Très beau, riche, c'est un bon titre Megadrive qu'il ne faudrait pas louper.



SUPER MARIO 64

Page 58
NINTENDO 64 JAPONAISE
GENRE : PLATES-FORMES
ÉDITEUR : NINTENDO
NOTE : 99%

Pour ceux qui arriveraient à gratter une Nintendo 64, Mario est un incontournable. Certes, il a bien quelques petits défauts... Mais c'est un tel plaisir d'y jouer qu'ils passent inaperçus...

TIME COMMANDO

Page 62
PLAYSTATION EUROPÉENNE
GENRE : BEAT'EM UP
ÉDITEUR : ADELINE SOFTWARE
NOTE : 89%

Quand le créateur d'Alone in the Dark se lance dans les Beat'em up, on obtient un titre splendide. Les époques que vous traverserez sont somptueuses, mais l'animation aurait supporté de petites améliorations.

PILOT-WINGS 64

Page 64
NINTENDO 64 JAPONAISE
GENRE : SIMULATION DE VOL
ÉDITEUR : NINTENDO
NOTE : 95%

Techniquement très fort, Pilotwings nécessite quelques temps de jeu avant de se révéler génial. La maniabilité et les sensations y sont fabuleuses.

KILLING ZONE

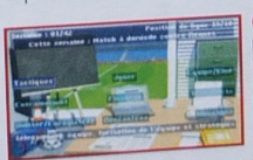
Page 67
PLAYSTATION EUROPÉENNE
GENRE : BASTON
ÉDITEUR : NAXAT SOFT
NOTE : 80%

Quand de jeunes développeurs se lancent dans la programmation d'un jeu de baston inspiré de Tekken et Toshinden, on obtient un jeu moyen, dont la seule originalité réside dans ses monstres.

MOTOR TOON GP 2

Page 68
PLAYSTATION EUROPÉENNE
GENRE : COURSE DE VOITURES
ÉDITEUR : SONY
NOTE : 88%

Ce jeu de voitures "cartoonesque" est fort sympa. Bien réalisé, maniable, surprenant, il offre autant de plaisir de conduite que de fun. Un bon compromis pour ceux qui n'aiment pas les jeux trop "axés simulation".



ON SIDE

Page 69
PLAYSTATION EUROPÉENNE
GENRE : MANAGEMENT/FOOTBALL
ÉDITEUR : TELSTAR
NOTE : 85%

On Side propose de manager un club et de jouer les matchs, ou alors simplement de jouer au football. La partie Management de club est sympa, quoique certaines options soient trop légères. Quant au foot, vous savez comme moi qu'il y a mieux.

DAVIS CUP TENNIS

Page 69
PLAYSTATION EUROPÉENNE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR : TELSTAR
NOTE : 83%

Voilà un jeu de tennis très jouable, simple à prendre en main, mais malheureusement beaucoup trop moche. C'est dommage, car le plaisir qu'il procure ne l'emporte pas sur le mal aux yeux.

TOBAL N°1

Page 70
PLAYSTATION JAPONAISE
GENRE : BASTON
ÉDITEUR : SQUARE SOFT
NOTE : 85%

Événement : voilà le premier jeu de Square Soft sur PlayStation, et en plus, c'est de la baston. Hormis des persos bien animés (très proches de ceux de Virtua Fighter), on ne peut pas dire que ce soit fabuleux...

FORMULA ONE

Page 72
PLAYSTATION EUROPÉENNE
GENRE : COURSE DE VOITURES
ÉDITEUR : PSYGNOSIS
NOTE : 96%

C'est à ce jour la meilleure simulation de F1. Tous les détails des voitures, pilotes, circuits et autres ont été pris en compte, pour un plaisir absolu.

KONAMI OPEN GOLF

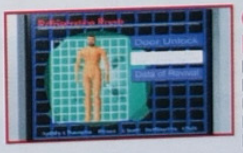
Page 73
PLAYSTATION EUROPÉENNE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR : KONAMI
NOTE : 84%

Agréable à jouer, relativement bien réalisé, ce soft se place dans les meilleurs de sa catégorie sur console. Mais l'extase n'est pas encore là...

TOP GUN

Page 74
PLAYSTATION EUROPÉENNE
GENRE : SHOOT'EM UP
ÉDITEUR : MICROPROSE
NOTE : 80%

Avant de prendre les commandes de votre F-14, vous devrez d'abord passer par Top Gun pour apprendre à voler. Malheureusement, le jeu est en dessous de ce que l'on espérait, et les séquences en vidéo avec des extraits du film n'y feront rien...



OVER-BLOOD

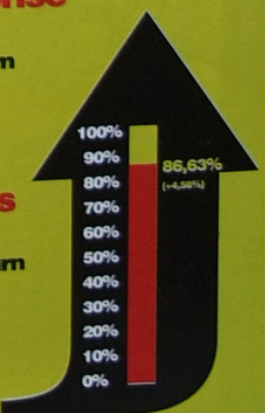
Page 75
PLAYSTATION JAPONAISE
GENRE : ACTION
ÉDITEUR : RIVERHILL SOFT
NOTE : 87%

Très proche de Resident Evil dans le genre, sa réalisation est toutefois moins bonne, et l'ambiance beaucoup moins pesante. Notez que vous dirigerez un robot et un humain.

- **La bonne surprise du mois 92 %**
  Athlete Kings sur Saturn européenne.

- **La plus belle gamelle du mois 78 %**
  Bubble Bobble sur Saturn européenne.

la moyenne du mois



LES SECRETS DE MEGA FORCE

ASTUCES • CODES • CHEAT MODES

Allez ! c'est reparti pour un an ! Finie la rigolade ! Oubliées les plages de sable chaud avec des filles bien bronzées... Les dures réalités de la vie reprennent le dessus ! Au boulot ! Mais bon, il faut se consoler en pensant que Noël se rapproche à grands pas. Et puis, c'est aussi la rentrée pour les éditeurs qui vont nous sortir des merveilles de leur chapeau. À propos de magicien, j'espère que vous apprécierez la soluce de Discworld, car c'est vraiment un super-jeu.
Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont écrit pendant les vacances (un grand bonjour à Franck Fabrizio de Marseille) et aussi à ceux qui m'envoient régulièrement des codes. Ce mois-ci, c'est la société FUNSOFT qui est notre partenaire, et qui, pour vous récompenser, vous offre sa dernière nouveauté : LOADED sur Saturn. Alors ceux qui veulent gagner des jeux savent ce qui leur reste à faire.
Bonne rentrée !
Logan

LES SECRETS DE MEGAFORCE
6, bld du Général Leclerc
92115 CLICHY CÉDEX

MD COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD

• Plus de vies :
Voici un moyen simple d'augmenter le nombre de vies de notre chère pastille rouge. Allez à l'écran des "passwords" et tapez un code de niveau. Changez ensuite la 6e lettre de ce code et remplacez-la par un chiffre. Suivant le chiffre placé, votre nombre de vie augmentera considérablement.

SAT NIGHTS

• Mode 2 joueurs :
Contrairement à ce qui a été annoncé dans le dernier "MegaForce", il existe bien un mode 2 joueurs. Il faut d'abord finir tous les niveaux avec la lettre A, B ou C (si vous avez une note D, E ou F à un niveau, recommencez-le). Enfin, battez Reala et vous aurez la possibilité d'accéder à un mode 2 joueurs en versus. Le joueur 1 dirigera Nights, alors que le joueur 2 contrôlera Reala.

Thierry Martel (59 - Raismes) gagne un jeu LOADED sur Saturn offert par FUNSOFT.

FUNSOFT

NEED FOR SPEED SAT

• CODES :
Rusty Spring terminé : ZKBGKD
+ Autumn Valley : ZTBNZL
+ City : TLMBYK
+ Vertigo Ridge : VZYKTW
+ Alpine : KXHGVB
+ Coastal : HGWHLK

• début du 2e Tournoi avec en prime le circuit caché Lost Vegas
City 2 : RXWBQK
+ Rusty Spring 2 : RNSGMP
+ Autumn Valley 2 : SQJNQV
+ Vertigo Ridge : NNJNJR
+ Alpine 2 : WBHGSP
+ Coastal 2 : RZDHTS
+ Lost Vegas : CWCLJR

Vous aurez ainsi accès à la Warrior, un prototype hyper-puissant.

• Mode Rally
Une fois que vous avez gagné la Warrior, maintenez L + R sur le choix de la course pour obtenir les circuits suivants :
Vertigo Ridge -> Vertigo Rally
Lost Vegas -> Lost Rally
City -> City Rally
Coastal -> Coastal Rally
Alpine -> Alpine Rally
Rusty Springs -> Oasis Springs
Autumn Valley -> Autumn Rally
Ce mode permet aux nostalgiques de SEGA Rally de retrouver les mêmes sensations. Vous évoluerez alors sur des circuits plutôt dérapants. Vous aurez intérêt à maîtriser les dérapages.

SAT : SATURN
MD : MEGADRIVE
MCD : MEGA-CD
GG : GAME GEAR
MS : MASTER SYSTEM

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM SAT

Écran caché :
Allez à l'écran des options, maintenez R + L et appuyez sur BAS - HAUT sans arrêt jusqu'à ce qu'une nouvelle option apparaisse : "Screen Width", qui vous permet de modifier la taille de l'écran.

SAT EARTHWORM JIM 2

• **CODES :**

- *Lorenzo's Soil :* Pistolet - Énergie - Méga-canon - Sandwich - Boîte de vers.
- *Puppy Love :* Pistolet à bulles - Sandwich - Sandwich - Méga-canon - Énergie.
- *Villy People :* Triple canon - Pistolet - Pistolet jaune - Triple canon - Méga-canon.
- *The Flyin' King :* Énergie - Pistolet à bulles - Recharge - Boîte de vers - Jim.
- *Puppy Love Part 2 :* Recharge - Sandwich - Pistolet - Jim - Pistolet.
- *Udderly Abducted :* Pistolet jaune - Méga-canon - Pistolet à bulles - Recharge - Sandwich.
- *Inflated Head :* Méga-canon - Boîte de vers - Recharge - Pistolet jaune - Jim.
- *Iso 9000 :* Recharge - Pistolet - Pistolet jaune - Recharge - Jim.
- *Puppy Love Part 3 :* Sandwich - Pistolet - Jim - Méga-canon - Méga-canon.
- *Level Ate :* Triple canon - Recharge - Pistolet à bulles - Énergie - Pistolet à bulles.
- *See Jim Run - Run Jim Run :* Pistolet jaune - Énergie - Recharge - Énergie - Énergie.

ACTION REPLAY MD

PHANTASY STAR IV
Énergie infinie pour :

Chaz	FFF50 F0FFF	Demi	FFF80 F0FFF
Alys	FFF58 F0FFF	Hahn	FFF60 F0FFF
Rika	FFF78 F0FFF	Grys	FFF70 F0FFF
Rune	FFF68 F0FFF	Raja	FFF98 F0FFF
Wren	FFF88 F0FFF	Kyra	FFF90 F0FFF
Landrover	FF476 C0007		

FUNSOFT

Michael Dufrane (Belgique) gagne un super-lot offert par FUNSOFT.

PHANTOM 2040 GG

• **CODES :**

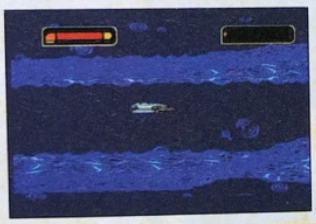
Niv. 2 : WAKE	Niv. 4 : FINE	Niv. 6 : SEEK
Niv. 3 : MARS	Niv. 5 : WERE	Niv. 7 : MEAL

FUNSOFT

Miloudi Monir (94) gagne un super-lot offert par FUNSOFT.

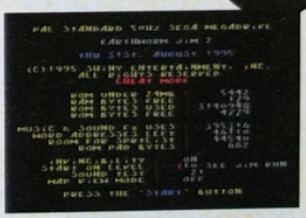
MD STAR TREK DEEP SPACE NINE

• *Menu secret :*
À l'écran titre, choisissez l'option "Password" et tapez DAVIDL.
Retournez au menu d'options pour voir apparaître une nouvelle série de plein de bonnes choses, dont le choix du niveau, le Sound Test...



EARTHWORM JIM 2 MD

• *Debug Mode :*
Voici enfin le code ultime pour ce formidable jeu. Vous pourrez ainsi choisir votre niveau (même le niveau secret), vous déplacer n'importe où dans un niveau et aussi être invincible. Alors, en cours de jeu, faites une pause et appuyez sur :
A - C - C - A - B - A - B - GAUCHE
Groovy !!



ASTUCE-MAN DU MOIS

GEX SAT

CODES :

- Les trois premiers stages du cimetière terminés : SYZFKHVP
- Le cimetière + l'entrée de New Toonland terminés : BZRFYHVP
- Le cimetière + 2 stages de New Toonland terminés : TYTCSHVR
- Le cimetière + New Toonland + l'entrée de la jungle terminés : RXHCSHPR
- Le cimetière + New Toonland + 1 stage de la jungle terminés : DYKLPHPR
- Le cimetière + New Toonland + la jungle + l'entrée de Kung Fuville terminés : TXBLPHPT
- Le cimetière + New Toonland + la jungle + 1 stage de Kung Fuville terminés : YXCHPHPZ
- Le cimetière + New Toonland + la jungle + Kung Fuville + l'entrée de Rezopolis terminés : GBVYRHPZ
- Le cimetière + New Toonland + la jungle + Kung Fuville + 2 stages de Rezopolis + l'entrée de la planète X terminés : DYYBRHPL
- Le cimetière + New Toonland + la jungle + Kung Fuville + la planète X + 2 stages de Rezopolis terminés : RBYPRXYL

Avec ce code, il ne vous reste plus qu'à battre Rez, le Boss de fin et vous obtiendrez la fin spéciale.

Jacques-Henri De Vos (59 - La Sentinelle) gagne un jeu LOADED sur Saturn offert par FUNSOFT.

FUNSOFT

LES SECRETS DE MEGA FORCE

SAT TITAN WARS

• CODES :

Tous les codes fonctionnent aussi sur la version américaine du jeu sorti sous le nom de Solar Eclipse. Les codes sont assez difficiles à réaliser et parfois il faudra vous y reprendre à plusieurs fois pour les faire fonctionner. Quand une manip est réussie, vous entendez un "bip" de confirmation. Certains codes sont cumulables entre eux (ex : vies + armes...)

Niveau secret 1 :

Pour jouer contre les tronches des programmeurs, faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - C - DROITE - A - Z - Y. (en anglais, la fin donne "crazy", que l'on peut traduire par dingue !)

Niveau secret 2 :

Pour jouer dans un niveau qui n'est pas sans rappeler la tranchée de l'Étoile noire dans "La Guerre des étoiles", faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - DROITE - BAS - BAS.

Niveau secret 3 :

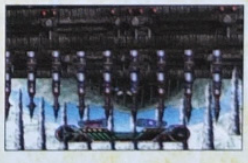
Pour jouer dans un niveau où il fait très froid, faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - Y - A - DROITE- BAS.

Niveau secret 4 :

Pour jouer dans une grotte où il fait très sombre et où les murs sont très très proches de votre vaisseau, faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - X - Y - Z - Z - Y

Niveau secret 5 :

Pour jouer dans le niveau "Somethin' Trippin'", faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - B - A - DROITE - START



Niveau secret 6 :

Pour jouer dans le niveau "Frost Byte", faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - B - HAUT - DROITE - DROITE

Niveau secret 7 :

Pour jouer dans le niveau "Chowder", faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - Y - BAS - BAS - HAUT - DROITE - C

Niveau secret 8 :

Pour jouer dans le niveau "Horde'", faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur :
DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - C - HAUT - BAS

PANZER DRAGOON II ZWEI SAT

• Options cachées :

Pour accéder à la Pandra's Box, il faut déjà que vous terminiez le jeu. Ensuite, allez dans la page d'options et vous la découvrirez. Elle vous permettra de sélectionner :

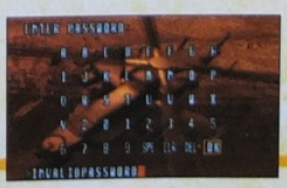
- le choix du niveau (avec un niveau d'entraînement appelé "Zero Space")
- la taille de votre dragon (de "Growth" à "Skydart")
- votre niveau de difficulté (de Super Easy à Super Hard)
- le niveau de votre barre d'énergie
- votre tir (normal, triple, quintuple, télécommandé, à graviton)
- la puissance de votre laser
- le mode berserk
- le mode "Rolling"
- l'angle de vue ("Sight")
- le menu Pause
- le Sound Test

Il faudra terminer le jeu à plusieurs reprises, emprunter toutes les "Routes Points" (en mode New Game) afin de remplir la Pandra's Box, sinon les options (représentées par "?") resteront inaccessibles. D'ailleurs, il en reste une que l'on n'arrive pas à obtenir : celle située sous "Sight". Avis aux amateurs !

SAT FIRESTORM THUNDERHAWK 2

• Trois missions :

Avec ce code, vous n'aurez plus que trois missions à accomplir :
INVALIDPASSWORD
Validez avec OK et il ne vous restera plus qu'à effectuer les missions américaines.



LES SECRETS DE MEGA FORCE

OLDIES BUT GOODIES

Depuis que Mega Force existe, des centaines de codes ont déjà été publiés. Pourtant, nombreux sont ceux que vous n'avez pas notés, parce que vous n'aviez pas encore le jeu concerné, ou bien parce que vous n'êtes pas un lecteur assidu (honte à vous !), ou tout simplement, vous ne saviez pas qu'une astuce existait pour tel ou tel jeu (que d'ailleurs vous n'avez jamais pu finir...). Heureusement pour vous qu'on est là ! Alors voici, non pas les dernières astuces sur les derniers jeux, mais les astuces sur des jeux moins récents mais qui sont pourtant dignes d'intérêt.
LOGAN.

MEGADRIVE

BUBBA & STIX

• **CODES DE NIVEAUX :**
2 : ?TV9M49R16 4 : IX!TWMY?B5
3 : MF2I?TIP17 5 : R4GBI2VPD?

DRAGON

• **Chi infini :**
À l'écran «Game Select», placez-vous sur «Game» et appuyez sur START - C - A - B - START. Un flash va éclairer l'écran, indiquant que le tips a bien fonctionné. Commencez un combat et vous aurez le Chi infini.

• **Plus dur :**
Pour avoir un nouveau niveau de difficulté, entrez dans le menu d'Options et placez-vous sur «Difficulty» et appuyez sur B - A - GAUCHE - GAUCHE - START. Encore un flash. Appuyez sur DROITE jusqu'à ce que le niveau «For Paul...» apparaisse et le jeu sera vraiment difficile.

FLINK

• **Cheat Mode :**
Commencez normalement le jeu et mettez en Pause en appuyant sur BAS + START. Une fois le Menu Option apparu, maintenez START enfoncé et appuyez successivement sur : 3 fois DROITE - 3 fois GAUCHE - 2 fois DROITE - 2 fois GAUCHE - DROITE - GAUCHE. La manipulation terminée, un menu spécial va se dévoiler en bas de l'écran ; permettant de terminer un niveau en cours, de choisir et de créer n'importe quelle magie et aussi de reprendre de l'énergie mystique.

JUDGE DREDD

• **CODES :**

Penal Colony :	KZDVT
Cursed Earth :	JRQWNO
Council Chamber :	PSTRVJZ
Gila Munj :	HQWVLT
Niveau 6 :	WDRCNPU

SATURN

DAYTONA USA

• **6 Voitures Supp :**
En mode Saturn, pour obtenir 6 voitures supplémentaires (donc 10 au total), il suffit de terminer 1er aux 3 courses ou pour les plus fainéants, à l'écran blanc Daytona USA, maintenez Diagonale BAS/DROITE + C + Y + L + R en même temps et appuyez sur START.

JOHNNY BAZOOKATONE

• **CODES :**
Niveau Hôtel : WALKER
Niveau Cuisine : OVERTIME
Niveau Hôpital : VILLA
Niveau Penthouse : ENDBOSS

• **CHEAT MODE :**
Pour les Vies infinies et le choix du niveau, tapez le code : TAEHC. Faites un Pause et appuyez sur X pour choisir votre niveau.

MEGA-CD

EARTHWORM JIM

• **Super Missiles :**
Pour obtenir 9 missiles à tête chercheuse surpuissants, mettez le jeu en Pause, puis appuyez sur A + DROITE en même temps - A - A - B - A - C - B - A. Vous entendrez le célèbre «Groovy» indiquant que le tips a bien fonctionné. Renouvelez l'opération dès que votre réserve est épuisée pour obtenir un nouveau stock de missiles.

• **Jackson Jim :**
Si vous voulez transformer la tête de Jim en celle de Michael Jackson du temps des Jackson Five, c'est-à-dire avec une superbe coupe «Afro», mettez le jeu en Pause et appuyez sur C - A - A - A - A - A - B - C. Comme d'habitude vous entendrez «Groovy». Et vous voilà Jackson Jim !!

MICROCOSM

• **CODES :**
– Veine céphalique :
Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds reliés
– Poumon gauche :
Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec cercles
– Fémur :
Rond avec 4 petits ronds reliés - Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux
– Valvule :
Rond avec cercles - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés
– Cerveau :
Rond avec 4 petits ronds reliés - Rond avec 4 petits ronds - Cercle avec petits ronds - Rond avec 4 petits ronds reliés + entre eux

GAME GEAR

GARFIELD

• **CODES :**
Pirates : DJCI
The Curse of Cleopatra : GOBD
Slobbin Hood : JCIM
Catsablanca : CIMG
Bonehaed The Barbarian : OBDJ
Television Wastland : IMGO
Count Slobula's Castle : BDJC

JUDGE DREDD

• **CODES :**
Mega City Sewers : SENTENCE
Hall of Justice : SOFTWARE
Janus Lab : ANDERSON

MASTER SYSTEM

BART SIMPSON VS THE SPACE MUTANTS

• **3 VIES :**
Pour gagner des vies au premier tableau :
Après le téléphone qui appelle chez Moes, il y a un buisson qui contient une vie.
Quand on est sur le "skate-board" et qu'on arrive à l'autre skater, revenez à l'arrière, comptez jusqu'à treize buissons. À ce buisson il y a une vie.
Sur un bâtiment il y a écrit "KWIK-E-MART". Viser KWIK avec une fusée et une vie en sortira.

LEMMINGS

• **Stage Select :**
Lorsque le premier Lemming apparaît lors de la présentation du jeu, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 et exécutez un tour complet sur la croix directionnelle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Choisissez ensuite à l'écran principal "New Level", et appuyez sur GAUCHE et DROITE pour choisir votre niveau.

LES SECRETS DE MEGA F[illegible]E

Discworld

SATURN

Abracadawonderbra !

Bienvenue dans le plat pays de Discworld. Vous incarnez Rincewind, le sorcier le plus mauvais de son époque. L'archichancelier qui dirige l'académie de magie vient de vous confier une mission capitale : vous débarrasser d'un dragon qui est en train de détruire la ville. Tout le monde sait que les dragons n'existent pas ! Surtout dans un monde où la Terre est plate, soutenue par quatre éléphants géants, le tout posé sur la carapace d'une tortue...

Dernière précision avant de démarrer la soluce : il n'y a pas d'ordre précis pour récupérer les objets demandés, sachez que parler à tout le monde est un moyen sûr de ne rien oublier. Ramassez tous les objets que vous pouvez, ils vous serviront tôt ou tard. Enfin, le jeu étant assez tordu, la logique n'est pas de ce monde : tenter alors les actions les plus

ACTE I

Il va tout d'abord falloir vous familiariser avec votre personnage. Ouvrez l'armoire et ramassez la bourse en utilisant le bouton Action. Placez la BOURSE sur Rincevent. Ouvrez la porte de votre chambre, descendez les escaliers et allez rendre une visite à l'archichancelier. Il vous demandera de lui ramener un livre de la bibliothèque. Redescendez les escaliers et entrez dans le cabinet : attrapez le BALAI. Retournez dans votre chambre en haut des escaliers et utilisez-le sur le BAGAGE.

Chaque fois que vous ramassez un objet, vous pouvez le placer à l'intérieur : il a une capacité de stockage infinie. Allez à la bibliothèque, ouvrez votre coffre et utilisez la BANANE sur le singe bibliothécaire. En échange, il vous remettra le LIVRE. Apportez-le à l'archichancelier. Il vous confiera une mission d'une importance capitale : lui ramener cinq objets afin qu'il puisse construire le détecteur de dragons en vue de la localisation et de la destruction de ce dernier.

• 1er élément : le bourdon :

Allez dans la salle à manger et pointez votre curseur sur Windle Poons, le vieux sorcier sénile habillé en violet. Il tient dans sa main une baguette magique appelée Bourdon. Utilisez votre BALAI sur cette baguette magique et vous obtiendrez le BOURDON.

Sortez de la bâtisse et empruntez le petit chemin. Allez parler à l'apprenti sorcier : utilisez l'icone "question" et il vous apprendra à ouvrir la porte principale. Ramassez la GRENOUILLE que vous venez de vomir et dirigez-vous vers la porte de l'université. Vous pourrez enfin l'ouvrir, ceci grâce à votre nouveau pouvoir.

Carte d' Ankh Morpork

1. *Université invisible.*
2. *Palais.*
3. *Place.*
4. *Rue haute.*
5. *Rue basse.*
6. *Écuries.*
7. *Allée.*
8. *Grange.*
9. *Auberge.*

Tambour crevé.

Cachette (acte II).
Parc.
Trou (acte II).
Porte de la ville.
Ombres.

Sanctuaire de dragons de Lady Ramkin (Acte III).

Vous voici maintenant sur la carte principale. À l'aide de votre curseur, promenez Rincevent à travers la ville.

• 2e élément : le bigoudi :

Partez en direction du palais. Pour que les gardes vous laissent passer, il va falloir être rusé : dans les options de dialogue, utilisez l'icone "?" sur un des deux gardes (n'importe lequel) pour libérer le passage. Entrez dans la porte marquée d'une étoile et prenez le petit MIROIR accroché au mur. Ressortez du palais et allez sur la place. Parlez au poulbot et vous pourrez acquérir la technique du PICKPOCKET. Utilisez-la sur l'un des quatre vieillards pour obtenir les CULOTTES BOUFFANTES. Ramassez maintenant une TOMATE sur l'étalage et lancez-la à la tronche du percepteur attaché au bout à droite. Prenez-en une autre, mais vous aurez la désagréable surprise de la voir habitée. Ramassez au sol le VER qui sortira de la tomate. Entrez ensuite dans la porte un peu à gauche : c'est le cabinet du psychologue. Asseyez-vous et parlez au troll, puis ressortez de la pièce. Retournez dans le cabinet et décrochez du mur le FILET À PAPILLONS.
Une fois sur la carte principale, baladez-vous dans la rue.

Dans la rue du haut, il y a un magasin de jouets ("Toy Shop"). Prenez un ÂNE en peluche dans le coffre à jouets et de la FICELLE sur le comptoir. Dans la rue du bas, il y a un salon de coiffure à gauche du mendiant. Observez avec attention le bigoudi sur la tête de la femme. Parlez-lui, puis au coiffeur. Quand celui-ci pensera à sa laitière, utilisez votre capacité de PICKPOCKET dans sa poche et vous obtiendrez le BIGOUDI.

• 3e élément : l'haleine de dragon :

Partez pour les écuries et ramassez des CÉRÉALES dans le sac posé le long de la charrette. Dirigez-vous ensuite en direction de l'allée sur la carte. Équipez le MIROIR sur Rincevent et marchez sur la dalle au centre de la rue pour être projeté sur les toits. Partez en direction de la tour.
Placez le miroir à l'extrémité du mât. Bougez-le ensuite afin que son reflet aveugle le dragon. Vous obtiendrez l'HALEINE DE DRAGON sur votre MIROIR. Retournez sur les toits et prenez L'ÉCHELLE qui fait office de pont entre les deux côtés de la rue.

• 4e élément : le diablotin :

Sortez par la fenêtre ouverte. Avancez vers votre BAGAGE, puis sur la droite, en évitant la dalle sauteuse afin d'atteindre l'échoppe de l'alchimiste.

Préparez un peu de pop-corn en utilisant les CÉRÉALES dans le flacon en train de chauffer. Inspectez alors la boîte. Elle se révèle être un appareil photo. Appuyez sur le déclencheur pour faire apparaître un diablotin. Quittez cet écran d'animation et essayez d'attraper le diablotin : celui-ci va alors s'enfuir en passant par l'évier. Sortez de l'échoppe et placez-vous face au trou de souris. Dans votre inventaire, utilisez de la FICELLE sur le VER, puis le VER sur le trou de souris et vous pourrez attraper le DIABLOTIN.

• 5e élément : la poêle à frire :

Retournez maintenant à l'université, prenez le chemin qui longe les murs. Ramassez un sac d'ENGRAIS, puis équipez Rincevent du FILET À PAPILLONS et utilisez l'ÉCHELLE sur la fenêtre. Grâce au FILET, vous pourrez attraper une crêpe. Profitez de l'absence du cuistot dans sa cuisine pour aller lui dérober sa POÊLE À FRIRE. Vous êtes maintenant en possession des cinq éléments demandés par l'archichancelier. Allez-les lui remettre un par un. Il va pouvoir ainsi construire le détecteur de dragons.

Puisqu'il ne veut pas partager la gloire de la capture du dragon avec vous, volez-lui son détecteur. Servez-vous en sur la carte en bas à gauche au niveau de la grange et vous découvrirez l'antre du dragon, son trésor et... le dragon. Vous apprenez que ce dernier est sous l'emprise d'une créature maléfique. Délivrez-le de cette influence néfaste qui le pousse à tuer des pauvres malheureux. Il vous demandera alors de lui amener six objets en or.

ACTE II

Retournez dans la grange et ramassez le TOURNEVIS posé sur le mur à côté du dragon. Allez à l'auberge en haut à gauche de la carte et ramassez le DRAP posé sur le lit, ainsi que la bouteille de BAIN MOUSSANT dans la salle de bain. Partez ensuite pour le Bar du Tambour crevé, situé sous le palais.
Parlez avec le barman et buvez un petit coup afin de ramasser la CHOPE, puis les ALLUMETTES. Observez les bouteilles derrière le comptoir avant de passer commande au barman. Ramassez ensuite le VERRE que vous venez de vider. Parlez au trouillard qui se cache sous la table.
Allez au magasin de jouets dans la rue du haut et subtilisez un ourson en peluche dans le coffre, vous avez gagné la POUPÉE.
De retour à l'université, ramassez des ORDURES dans les poubelles à la porte extérieure de la cuisine. Allez dans le cabinet et utilisez les ALLUMETTES sur la forme à gauche de la porte, puis collectez le paquet d'AMIDON sur les étagères. Faites un tour dans la bibliothèque et parlez au gars louche du fond : il vous échangera vos QUATRE TRÉSORS contre la BANANE EN OR.

Remettez celle-ci au bibliothécaire et ce dernier vous ouvrira un passage secret au fond de la pièce : l'espace-L. Pénétrez dans ce nouveau passage puis ressortez. Planquez-vous derrière les étagères où le macaque fait sa sieste et vous découvrirez un voleur en train de dérober un livre.
Suivez-le en actionnant le livre qui ouvre le 2e passage secret. Une fois sur la carte, ne bougez pas et observez le voleur se rendre dans sa cachette en bas à gauche.
Allez faire un tour au parc et faites avaler la GRENOUILLE à l'ivrogne sur le banc (qui ressemble étrangement à Rincevent d'ailleurs). À l'aide du FILET À PAPILLONS, capturez le PAPILLON.

Marchez jusqu'à la rue et parlez au troll au coin de la rue. Prenez le POT sur le rebord de la fenêtre et placez le PAPILLON sur le lampadaire. Le résultat ne sera pas immédiat mais vous permettra d'arroser un moine.
Allez à l'auberge, entrez dans la porte et utilisez le DRAP sur vous. Une fois transformé en fantôme, effrayez le trouillard en passant devant son lit. Ouvrez le coffre à bijoux, pourtant vous ne récupérez rien. Partez ensuite pour le Tambour crevé et observez la photo derrière le petit gars. Profitez de ce qu'il se retourne pour renverser son verre : il s'ensuivra une bagarre générale qui vous propulsera hors de l'établissement. Utilisez votre ÉCHELLE sur la plaque et vous pourrez subtiliser la BAGUETTE.

Retournez à la bibliothèque en passant par le trou et entrez dans l'espace-L afin de revenir au temps présent, car comme vous l'avez sûrement compris, l'espace-L vous renvoie dans le passé. Allez dans la salle à manger de l'université et utilisez la BAGUETTE sur le gong. Entrez dans la cuisine pour vous procurer un sac de FARINE et une BANANE. Quittez l'université en ramassant au passage le sac de PRUNEAUX de l'apprenti qu'il a oublié sur le banc.

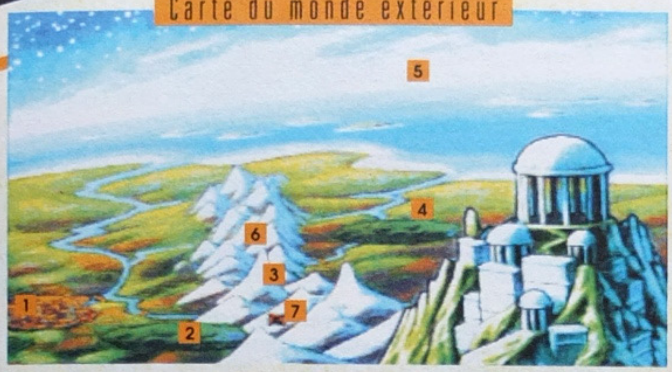
Partez dans la rue et pénétrez dans l'impasse à côté du poissonnier. Volez la ROBE du moine qui est en train de sécher sur le fil à côté des toilettes.
Retournez maintenant à l'espace-L de la bibliothèque et attendez sous le singe endormi que le voleur dérobe le livre. Suivez-le et allez directement à la cachette, tournez la gouttière au-dessus du tonneau vers la gauche et attendez derrière la palissade que le voleur arrive. Utilisez le VERRE sur la gouttière de droite et vous pourrez espionner la conversation entre le voleur et le portier. Vous connaîtrez ainsi le mot de passe.

Enfilez la ROBE grise et parlez au portier. Vous aurez ainsi accès au cercle privé de l'Épée. Après une séance plutôt mouvementée, allez effrayer de nouveau le trouillard. Cette fois, vous pourrez obtenir le LAISSEZ-PASSER. Retournez à l'espace-L. Dirigez-vous en direction des portes de la ville. Ramassez un BARIL de poudre et des FEUX D'ARTIFICE dans le cageot près des gardes, puis montrez votre LAISSEZ-PASSER pour sortir de la ville.

Discworld

ACTE II (SUITE)

Carte du monde extérieur



1 *Ankh Morpork*
2 *Bois*
3 *Passe*
4 *Forêt sombre*
5 *Rebord du monde*
6 *Gorge (Acte III)*
7 *Mine (Acte III)*

Une fois dans les bois, allez jusqu'au puits et utilisez votre TOURNEVIS sur la MANIVELLE, vous gagnerez ainsi un objet en plus.
Puis dirigez-vous en direction du pic de la montagne qui est au centre de l'écran, vous aurez ainsi accès à la passe. Avancez le plus près possible du bord de l'écran : en écrasant la sorte de faisan qui traîne, votre bagage vous permettra de ramasser un ŒUF et une PLUME.
Partez ensuite pour la forêt sombre, au bout de laquelle il y a une baraque en bois : la maison de la sorcière. À l'intérieur, remplissez votre POT dans le chaudron et vous obtiendrez un liquide bizarre.
Ressortez de la forêt.
Pointez le curseur en haut de la carte, un peu au-dessus de la forêt et vous découvrirez le rebord du monde. Là, ramassez la LANTERNE et secouez le cocotier. Pour repêcher la NOIX DE COCO tombée dans l'eau, utilisez le FILET À PAPILLONS. Utilisez le TOURNEVIS sur la NOIX DE COCO pour en recueillir le lait. Retournez à Ankh Morpork.

• La ceinture du poissonnier :

Allez voir le poissonnier dans la rue, attachez la pieuvre avec la ficelle et jetez-la dans la boîte dans le W-C de l'impasse. Déversez aussi le contenu du POT, puis de retour à l'étal, utilisez un PRUNEAU sur le caviar. Les effets gastriques (merci Brin-Brin) vont avoir un effet foudroyant sur le poissonnier : suivez-le au W-C et dérobez-lui sa CEINTURE pendant qu'il est occupé par la pieuvre.

• La coiffe de l'idiot :

Sur la place, parlez au poulbot qui vous apprendra un autre tour secret si vous lui apportez la preuve de votre virilité ! Allez en consultation chez le psychiatre. Dans la salle d'attente, parlez au troll, puis vous serez appelé par la secrétaire. Le psy vous offrira deux TACHES D'ENCRE qui ne sont autres que des tests de Rorschach. Montrez-en un à l'un des gardes du palais pour provoquer une bagarre et ainsi vous faufiler à l'intérieur. Videz votre POUBELLE sur l'idiot et suivez-le dans sa loge : utilisez le BAIN MOUSSANT dans l'eau du bain et emparez-vous du BONNET. Parlez au paysan qui fait la queue puis repartez dans l'espace-L.

• La poignée de main :

Allez lire l'inscription dans les toilettes de l'impasse de la rue, et en route pour les ombres.
Au bout des ruelles se dresse la maison, résidence des "dames des affections négociables". Parlez-leur de Sally puis donnez à cette dernière l'ŒUF, la NOIX DE COCO percée et la FARINE. Vous aurez ainsi droit à une petite "gâterie" bien particulière. Vous vous sauverez en emportant les CULOTTES BOUFFANTES jaunes que vous irez remettre au poulbot en passant par l'espace-L. Il vous apprendra alors la technique de la POIGNÉE DE MAIN, ce qui vous permettra de récupérer un SOUTIEN-GORGE au passage.

• La truelle du maçon et la clef du voleur :

Partez pour les ombres, mais cette fois en pleine journée. Discutez avec le maçon et soustrayez-lui sa TRUELLE en utilisant la technique de la POIGNÉE DE MAIN. À droite du bordel se dresse le taudis abritant le voleur.
Dans votre inventaire, utilisez le SOUTIEN-GORGE sur l'ÉCHELLE afin de supprimer le bruit qu'elle fait quand vous vous en servez sur le taudis. Vous pouvez ainsi pénétrer chez le voleur. Chatouillez-lui la plante des pieds avec la PLUME, puis saisissez-vous de la CLEF. En sortant, ramassez votre ÉCHELLE.

• La dent de l'égoutier :

De retour sur la place, engagez la conversation avec le planteur et achetez-lui un BEIGNET. Allez chez le psy et parlez à la jeune femme pour obtenir la NOTICE.
Glissez-vous dans la ruelle sur le côté et quand l'égoutier arrive, offrez-lui le BEIGNET. Il va se jeter dessus comme la faim sur le monde : mal lui en prendra, car ses dents pourries et cariées vont le contraindre à aller voir le dentiste ! Suivez-le dans la rue basse chez le coiffeur-dentiste. Donnez la NOTICE de la laitière au coiffeur et utilisez l'appareil sur l'égoutier, vous obtiendrez ainsi la DENT.

• La brosse du ramoneur :

Dérobez une POUPÉE (ours père Noël en peluche) dans le magasin de jouets de la rue haute et placez-le directement sur Rincevent et non pas dans votre BAGAGE. Propulsez-vous sur les toits de l'allée grâce à la dalle explosive. À l'aide de la POUPÉE, bouchez la cheminée de l'alchimiste, qui, à cause de la fumée que vous avez provoquée, quittera précipitamment sa demeure. Une fois chez lui, déposez le BARIL de poudre dans l'âtre de la cheminée et utilisez la FICELLE dessus. Sortez et avec les ALLUMETTES, allumez la mèche qui dépasse de la gouttière. Vous obtiendrez ainsi la BROSSE du ramoneur.

• Le livre du dragon :

Maintenant que vous avez amassé les six objets en or, allez en faire don au dragon qui vous attend à la grange. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à l'apaiser et vous savez que sa vengeance sera terrible. Retournez sur la place et questionnez la sorcière : vous obtiendrez ainsi un TAPIS. Parlez-lui ensuite ironiquement et pendant qu'elle attend que vous l'embrassiez, dérobez-lui son LIVRE DE RECETTES, posé sur son étalage. Empruntez l'espace-L et prenez le LIVRE DU DRAGON dans l'étagère à droite de l'espace-L. Utilisez-le dans votre inventaire sur le LIVRE DE RECETTES, afin d'en échanger les couvertures. Replacez le LIVRE dans l'espace vide avant que le voleur ne vienne s'en emparer. Cachez-vous puis suivez-le jusqu'à sa cachette, où vous pourrez apprécier la réussite de votre petit tour et progressivement la vengeance du dragon.

ACTE III

Il va falloir que vous deveniez un véritable héros maintenant et récupérer cinq objets, sinon vous risquez de respirer d'un peu trop près le souffle du dragon. Il faudra aussi que vous parliez impérativement aux gens qui connaissent les héros : l'amazone, les vieux baroudeurs, le psychiatre, le troll de sa salle d'attente (tous sur la place) et enfin le conférencier qui prend son repas à l'université.
Partez chez l'alchimiste dans l'allée et parlez-lui. Quand il s'absentera, dérobez-lui la BOÎTE à photos. Dirigez-vous ensuite vers la cachette des voleurs. Frappez à la porte à l'aide du heurtoir et vous obtiendrez la TARTE À LA CRÈME. Lisez la rasade sur la charrette aux écuries. En observant celle de droite (celle de gauche étant trop boueuse, il faudra la nettoyer), vous obtiendrez la localisation sur votre carte du sanctuaire de dragons de Lady Ramkin.
Allez lui rendre visite. Ouvrez le portail et traversez le jardin pour sonner à sa porte. Parlez-lui, puis empruntez le chemin à gauche de la maison pour atteindre la cour. Ramassez la LAISSE et le CLOU qui la fixait au grillage.

Vous noterez l'endroit où Lady Ramkin cache sa clef. Revenez devant la maison et sonnez : quand Lady Ramkin vous ouvrira, prenez immédiatement le chemin menant à la cour. Vous pourrez ainsi lui voler la ROSETTE en toute tranquillité.
Allez vous remettre de vos émotions en allant boire un coup au Tambour crevé. Observez les bouteilles derrière le comptoir et commandez une tequila. Ramassez le verre pour obtenir le VER.
Partez pour la rue basse.
Récupérez la paire de CISEAUX et le PETIT CARNET chez le coiffeur puis faites un tour sur la place.
Achetez un SAC EN PAPIER au planteur. Une fois celui-ci dans votre inventaire, examinez-le afin d'obtenir une SANGSUE. Prenez un œuf sur l'étalage. Quand vous l'aurez cassé, ramassez le SERPENT qui en sortira. Placez-le dans votre inventaire et utilisez l'ENGRAIS et l'AMIDON dessus pour le transformer en canne. Parlez à l'amazone, entrez chez le psychiatre et taillez une bavette avec la laitière (si elle ne veut pas, ressortez, allez voir la machine dans l'impasse contiguë, puis retournez la voir). Présentez-lui votre PETIT LIVRE pour qu'elle vous signe un "otographe". Consultez ensuite le psychiatre.
Allez ensuite au palais. Présentez une SANGSUE à l'un des gardes et allez dans la loge du bouffon ramasser la BROSSE dans la baignoire. Puis dirigez-vous vers les basses-fosses (la porte dans les décombres). Utilisez le VER au niveau du trou de souris près des cellules, vous capturerez un RAT. Examinez-le de près dans votre inventaire et vous obtiendrez un DIABLOTIN. Placez-le dans la BOÎTE à photos.

Fouillez ensuite le squelette dans la salle de tortures et vous découvrirez un OS.
Allez dans la maison de la sorcière dans la forêt sombre et observez les potions derrière Nanny Oog. Demandez-lui des détails sur la potion rose. Elle vous l'échangera contre un baiser. Mangez de la TARTE À LA CRÈME et embrassez-la ; vous pourrez ensuite prendre la POTION. Ramassez le bout de laine au sol et vous atterrirez dans le jardin.

Accrochez la ROSETTE au mouton et prenez-le en photo avec la BOÎTE.
Ramassez la PHOTO, mais aussi le MAILLET près du tas de bois.
Sur le chemin du retour en ville, faites un détour par les bois et parlez au coiffeur.
Utilisez votre MANIVELLE sur le puits pour faire remonter la corde.
Remplissez votre POT de l'eau claire du seau.
Allez rendre visite au voleur dans les ombres. Utilisez votre ÉCHELLE pour accéder au taudis. Ouvrez le sac sur l'étagère et ramassez le COUTEAU.
Allez dans la rue haute et chourez une PELUCHE au marchand de jouets. Utilisez votre OS sur la colle posée sur le comptoir. Volez la PHOTO de la pieuvre chez le poissonnier. Dans votre inventaire, superposez les deux PHOTOS pour n'en obtenir qu'une seule.
Allez au Tambour crevé et plantez votre CLOU sur la poutre à proximité du fanfaron. Rangez votre MAILLET et placez la PHOTO sur la poutre. Discutez avec le fanfaron et payez-lui une bière. Prenez les CHOPES au comptoir, rangez-les dans votre BAGAGE et utilisez votre POTION rose dessus. Enfin, buvez-les avec le fanfaron. Grâce aux informations qu'il va vous donner, vous pourrez accéder aux gorges dans la montagne.
Partez pour l'auberge, entrez dans la salle de bain de la chambre et utilisez le savon sur votre POT.

Parlez au marin puis donnez l'OS enduit de colle au clébard. Examinez les tatouages du marin, puis discutez avec lui.
Commandez un verre de lait à l'aubergiste et donnez-le au marin. Acceptez le SIFFLET afin de retrouver Coco, le perroquet.
Allez aux écuries, examinez la rasade. Utilisez votre BROSSE sur le POT d'eau savonneuse et nettoyez la tache de boue sur la plaque d'immatriculation de gauche. Équipez Rincevent du COUTEAU et accédez aux toits en passant par l'allée. Coupez le nœud sur l'échelle. Redescendez et parlez à l'assassin qui vient de tomber. Sur la place, grâce aux CISEAUX, coupez un bout de la queue de l'âne attaché au pilori : vous obtiendrez les MOUSTACHES (1er élément du héros). De retour à l'université, récupérez un LIVRE DE MAGIE dans la bibliothèque (2e élément), près de l'endroit où se tenait le gars louche, une SPATULE dans la cuisine et enfin le CHAPEAU de l'archichancelier dans son bureau (examinez-le une fois dans votre inventaire). Utilisez le SERPENT sur le bourdon de Windle Poons pour récupérer votre BALAI.
Partez pour le rebord du monde et utilisez le SIFFLET pour appeler Coco, puis dans votre inventaire, allumez un FEU D'ARTIFICE et envoyez-le sur Coco. Utilisez ensuite le BALAI sur le FILET À PAPILLONS afin de sauver Coco, le PERROQUET.
Placez le CHAPEAU sur la fourchette, là où vous aviez récupéré la LANTERNE.

Descendez le long de la chaîne de mouchoirs et une fois sur la tortue, ramassez le SIFFLET, là où il y a une lueur.
Partez pour les gorges (au-dessus de la passe) et déposez votre TAPIS sur le pont si vous ne voulez pas présenter vos hommages aux crocos qui jonchent la rivière en contrebas. Une fois dans la grotte, attachez votre BAGAGE avec la LAISSE, puis utilisez le BANDEAU accroché à gauche sur Rincevent. Vous passerez ainsi les pièges sans trop de dégâts. Arrivé dans la salle du trésor, remplissez votre BOURSE avec le sable à droite du piédestal, puis tel Indiana Jones, échangez l'ŒIL D'OFFLER (3e élément) avec votre BOURSE remplie.
Replacez le BANDEAU sur vos yeux et ressortez de la grotte.
Retournez à l'auberge et donnez le PERROQUET au marin, puis le sifflet. Partez alors dans les bois et présentez votre PETIT CARNET au coiffeur. Suivez-le dans son échoppe, il vous dira d'aller voir son fils pour obtenir une décalcomanie. Partez pour la place.
Malheureusement, le poulbot ne veut pas vous donner de décalcomanie. Allez dans l'impasse et à l'aide du COUTEAU, coupez la CEINTURE DE CAOUTCHOUC sur la machine à fabriquer la crème. Placez-la dans l'inventaire de Rincewind. Partez pour l'allée et montez sur les toits. Dirigez-vous en haut de la tour et utilisez la CEINTURE DE CAOUTCHOUC à l'extrémité du mât : c'est parti pour une séance gratuite de saut à l'élastique, qui vous permettra d'obtenir la DÉCALCOMANIE (4e élément).
Partez pour les ombres, parlez à Sally dans la maison et utilisez la SPATULE sur le mur que réparait le maçon pour obtenir la SUIE (5e élément).
Partez pour le palais, utilisez une SANGSUE pour passer les gardes et descendez dans les basses-fosses. Utilisez votre MANIVELLE sur le chevalet où est attachée la poupée Chucky : vous obtiendrez l'ÉPÉE.
Parlez au nain géant qui garde la porte de la ville, il vous indiquera le chemin des mines.

À l'intérieur de celles-ci, parlez aux nains. Le second améliorera votre épée à condition de lui ramener une chope de vin. Allez voir le barman du Tambour crevé puis retournez à l'auberge. Entrez dans la chambre et essayez de fermer la porte. Parlez au croque-mitaine qui se cache derrière. Utilisez votre TOURNEVIS sur la porte et engueulez vertement le monstre qui s'enfuira alors nettoyer la cave du Tambour crevé. Suivez-le et descendez dans la cave en passant par la trappe à gauche.
Remplissez votre CHOPE avec le vin de sureau et mettez-la dans l'inventaire de Rincewind (votre BAGAGE est porté sur la bouteille !).

Emmenez la CHOPE remplie au nain de la mine et il transformera votre arme en ÉPÉE "qui fait Ding !" (6e élément). Retournez à Ankh Morpok retrouver tous vos amis et ennemis sur la place.

ACTE IV

Fouillez Lady Ramkin et récupérez la CLEF sous ses jupes. Allez à son sanctuaire de dragons et ouvrez la cage avec la CLEF. Capturez le dragon doré surnommé Mambo 16e du nom. Il va falloir le gaver pour qu'il crache du feu. Rendez-vous à la mine des nains et faites-lui avaler les CHARBONS ARDENTS de la forge, puis ceux contenus dans le brasero dans la salle de torture des basse-fosses du palais. Vous devez aussi lui donner en dessert le chaudron de la sorcière dans la maison du bois.
Partez pour la place. Il est l'heure de se battre !
Une fois l'énergie de votre dragounet épuisée, envoyez une TARTE À LA CRÈME à la tête du dragon.

Félicitations, vous êtes devenu un véritable héros ! Que la fête commence !

LES SECRETS DE MEGA FORCE

EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE

Bon, il faut vous faire une raison, les vacances sont finies. J'espère sincèrement que vous avez décompressé un max et que vous êtes partants pour une nouvelle année de folie. Toujours est-il que la rentrée, c'est jamais bien plaisant parce qu'on retourne en cours, mais d'un autre côté, on retrouve tous nos copains et copines. D'ailleurs, pensez à tous les lecteurs qui reprennent comme vous le chemin de l'école. Imaginez un peu qu'ils soient restés bloqués sur un jeu et qu'ils aient besoin de votre aide. Alors faites un bon geste pour bien commencer, et répondez-leur dans cette rubrique qui n'est là que pour votre bien. De même, si vous avez un quelconque problème sur un jeu, n'hésitez pas un seul instant, mettez tout cela à plat sur une belle carte postale, et on se fera un plaisir de la transmettre. Bon courage pour la rentrée et à bientôt !
Julien, alias Le Chef des Nains.

LES QUESTIONS

GAME GEAR

N°53 001 - BATMAN FOREVER
Pourrait-on me dire comment faire au départ du jeu pour sauter au second étage , car je crise assez vite. Merci d'avance.
Gérard DAUNIS (47)

N°53 002 - ECCO 2
J'aimerais savoir comment passer le premier niveau. Je n'arrive pas à donner le poisson au dauphin.
Steve CLEMMER (67)

MEGADRIVE

N°53 003 - EARTHWORM JIM
Au sous-marin, je n'arrive pas à passer ce stage. S'il vous plaît, donnez-moi une astuce pour que je puisse passer facilement. Merci.
Guillaume REMMERIE (59)

N°53 004 - LANDSTALKER
Je suis dans la ville de Deistel. Je vais dans la grotte et je sors de l'autre côté. Normalement, je dois arriver dans le lieu saint, mais je n'y arrive pas. C'est le vieil homme qui me l'avait dit. Merci de me répondre assez vite svp, car je commence à en avoir assez de rester bloqué sur ce jeu.
Frédéric PETIT (Belgique)

N°53 005 - LEGENDE DE THOR
Je suis bloqué dans le volcan après avoir récupéré l'élémentaire Shade. En route pour la sortie par les clous, je ne peux pas sortir de la salle 5 où il y a les geysers et le morceau de cristal. Cela fait dix fois que je recommence. Pouvez-vous m'indiquer la sortie ?
Claude VARNIER (93)

N°53 006 - LEMMINGS 2
Dans certains niveaux, il y a des canons qui servent à propulser les lemmings. Peut-on les faire bouger de droite à gauche ? Si oui, comment fait-on ? Merci d'avance.
Isabelle BARBET (91)

N°53 007 - LIGHT CRUSADER
Pouvez-vous me dire où se trouvent : la "hallle", l'épée de cristal, l'armure d'or, le gant receveur ?, car je n'arrive pas à me les procurer. J'ai déjà une arme secrète : le gratte-dos et le gant fort. Merci.
Julien MARCESSE (78)

N°53 008 - MORTAL KOMBAT 3
Je n'arrive pas à faire la fatalité de Jax, où il écrase l'adversaire avec son pied. Que signifie "Quick End" dans l'option "Killer Codes" ? Merci à ceux qui répondront.
Arnaud CHAFFAND (21)

N°53 009 - PROBOTECTOR
Je suis bloqué face au Boss "Noiman Cascade" au niveau de la décharge. Serait-il possible que l'on me donne la soluce et, si possible, que l'on m'envoye aussi tous les codes et autres astuces possibles ? Merci d'avance.
Romain GALLET (78)

N°53 010 - SAMURAI SHODOWN
Je voudrais savoir s'il est possible de jouer en mode Story avec le dernier Boss, Amakusa. Merci d'avance et salut !
Nicolas DELHOTE (87)

N°53 011 - SOLEIL
En suivant la tornade, j'ai tué le caméléon et le maître des marionnettes. Mais maintenant, la tornade se trouve derrière la plage des anémones et je dois trouver aussi le singe "Baron". Où est-il ? Y-a-t-il un quelconque passage secret ? Aidez-moi, ça fait trois jours que je me casse la tête. Merci.
Stéphane RAGUNEAU (13)

N°53 012 - SONIC AND KNUCKLES
Je suis bloqué au niveau de l'œuf de la mort. Alors si vous avez quelques conseils ou astuces à me donner pour le passer sans problème, n'hésitez pas un seul instant. Est-ce que vous auriez aussi un code pour passer au dernier niveau ? Merci d'avance.
François-Eric VOYER (85)

N°53 013 - SPIROU
Dans le niveau de la jungle, je suis totalement bloqué. Quand on rentre dans l'arbre, après avoir pris la fiole, où faut-il aller ? Merci d'avance et salut !
Aurélien PASQUIER (49)

N°53 014 - TINTIN AU TIBET
Je suis bloqué au niveau de l'épave. À un endroit, la corde se met sur un arbre, je me balance, et là, c'est la glissade jusque vers Tharkey. Aidez-moi... merci d'avance.
Simon MARGOT (71)

SATURN

N°53 015 - CYBERIA
Dans ce jeu, je suis à la scène 23 (sur un total de 25), après le couloir, au sous-sol gardé par les deux gardes cachés derrière les caisses, je suis arrivé au sas d'isolement où il y a l'ordinateur. J'ai essayé tous les stratagèmes mais je meurs à chaque fois. Je sais qu'il y a une porte dans la troisième pièce contaminée, mais je meurs à chaque fois, et j'ai tout essayé. Que faire ? Merci d'avance.
Richard BRIERE (Nouvelle-Calédonie)

N°53 016 - D
Dans le numéro 47 de "MegaForce", vous faites un test de ce jeu. Personnellement je suis coincé à un endroit où il faut appuyer sur des touches de couleur. J'aimerais savoir sur quelles touches de l'une ou l'autre statue il faut appuyer et savoir à quoi cela sert. Je vous en supplie, répondez-moi vite. Merci d'avance.
Frédéric SCHNEIDER (75)

N°53 018 - MYSTARIA
J'ai un gros problème : après m'être échappé de la prison du château et après avoir tué plusieurs gardes, j'arrive à Juza (le premier Boss). Seulement, celui-ci me tue ! Comment fait-on pour le vaincre ? Merci d'avance.
Erick LANGON (84)

Formulaire "EN DÉTRESSE" (à découper et/ou recopier)

Le présent bulletin est destiné à vous aider à formuler facilement et précisément vos Questions/Réponses à notre rubrique "En Détresse" (demande d'aides, précisions, explications, etc.), tout en nous permettant de les exploiter plus rapidement. Merci de le remplir lisiblement et de le renvoyer à "En Détresse", MEGA FORCE, 6 Blvd du Général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex.

NOM DU JEU : _____

CONSOLE : _____

Cochez votre rubrique :

☐ **QUESTION** ☐ **RÉPONSE au N°** .....

_____

_____

_____

_____

_____

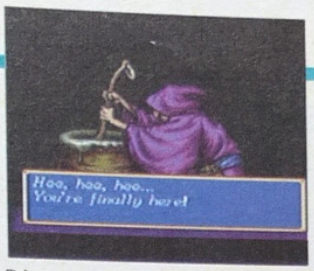
NOM : _____ **PRÉNOM :** _____

AGE : _____ **ADRESSE :** _____

C.P. : _____ **VILLE :** _____

LES RÉPONSES

MD SHINING FORCE 2



Je suis bloqué au village Volcanon après le dernier combat en ville. Je récupère Luke (l'oiseau), puis je suis bloqué. J'ai fait le tour de l'île sans rien trouver. Je n'avance plus du tout. Je vous remercie beaucoup car sans vous, je ne peux plus jouer. J'espère avoir très bientôt une réponse.

Michaël MEUSSHEM (30)

Cher Michaël, pour te débloquer, voici ce qu'il faut faire. Dès que tu as le radeau, va vers l'ouest et descends, bien qu'on ait l'impression que ce soit impossible, tu peux affronte "Kvaben". Bonne chance, tu en auras besoin...

Romain CLAUZET (32)

MD SOLEIL

Je suis bloqué après avoir tué le dragon qui se trouve dans le château Freesia. Juste après qu'il ait rejoint le groupe, je n'arrive pas à trouver la sortie car aucune porte ne s'est ouverte. J'ai même essayé de sortir par l'entrée mais je n'y arrive pas. Je vous en supplie, aidez-moi !
Cyrille SURET (59)

Cher Cyrille, reviens en arrière jusqu'au premier escalier que tu rencontres. Colle-toi à celui-ci et saute vers le trou grâce à Charlie, puis saute vers la droite, toujours avec Charlie. Voilà la sortie ! Tu n'as plus qu'à monter l'escalier. Va maintenant à la tour de Babel.
Jonathan WAMBRE (88)

MD THE REVENGE OF SHINOBI

Je suis bloqué au deuxième monde, là où il y a le premier "Go" qui nous dit de monter. Merci d'avance pour vos réponses qui me sortiront très vite de cette mauvaise passe, je l'espère.
Cyril EDME (52)

Tu dois sauter sur le tronc qui descend à intervalles réguliers, puis tout de suite après, tu dois sauter en faisant un saut périlleux pour atteindre la branche. Attention à la caisse qui contient une bombe et au ninja à droite : tu dois le tuer rapidement. Bref, c'est une question d'entraînement ! Une astuce, dans le menu "option" : choisis "00" shurikens et attends un son particulier. Surprise !!! Bonne chance pour la suite.
Dominique STEPHAN (29)

MD FIFA 96

Je voudrais tout simplement savoir comment faire pour entrer les codes donnés à chaque victoire de coupe ou de ligue. Merci d'avance.
Boris LAVENANT (02)

Il faut appuyer sur Pause et aller dans les options. Puis une fois là, faites les codes à la suite et quand vous aurez fini, allez à «Resume» tout en haut et appuyez sur le bouton A. C'est tout !
Julien SANCHEZ (63)

MD MICKEYMANIA

J'arrive au Boss de l'avant-dernier monde (l'araignée géante). Que dois-je faire pour le tuer ? Aidez-moi !!! Merci d'avance.
Jean-Philippe HERMIL (38)

Pour battre l'araignée, il te suffit d'appliquer la tactique suivante : une fois dans son antre, appuie sur le bouton qui allume la lumière. Cours alors vers la droite et tu trouveras une coccinelle. Monte dessus et celle-ci partira comme une flèche, laissant derrière la "charmante demoiselle". Belle esquive, non ?
Nicolas DELHOTE (87)

Si vous aussi, vous voulez gagner des t-shirts, des casquettes ou bien des "goodies" Sonic, c'est simple, il suffit de répondre aux lecteurs qui sont en difficulté. Utilisez le formulaire ci-joint ou répondez sur une feuille de papier en précisant le numéro de la question à laquelle vous répondez. Ce mois-ci, les cinq lecteurs qui ont gentiment secouru leurs camarades gagnent des "goodies" Sonic.

LA SÉLECTION DE LA HOT-LINE SEGA

ALONE IN THE DARK 2 (SATURN)
Lorsque l'on se trouve dans le grenier, comment se débarrasser du clown qui nous suit constamment ?

Pour te débarrasser du clown et ainsi accéder au petit jardin, tu dois attendre que le clown soit derrière toi pour lancer le pompon en direction du petit jardin. Le clown ira le chercher et tu pourras alors accéder au petit jardin.

SHINING FORCE 2 (MEGADRIVE)
Je n'arrive pas à trouver le canon.

Pour récupérer le canon, tu dois d'abord aller dans le château de M. Creed faire une "partie d'échecs". Quand tu partiras de chez lui, une petite fée t'accompagnera. Va dans la grotte des nains pour que la petite fée soigne le nain malade. Pour te remercier, un des nains te donnera le canon.

SUPER HYDLIDE (MEGADRIVE)
Je n'arrive jamais à battre le dernier Boss, Kaizack, comment faire ?

Dans un premier temps, tu dois détruire ses quatre bosses. Pour le finir, tu dois lui tirer dans la bouche le plus possible. Si tu possèdes une manette avec un Auto-Fire, ce sera un jeu d'enfant !

SOLEIL (MEGADRIVE)
Comment faire pour trouver le Tatoo qui me permettra d'atteindre les bottes dans le village d'Iris ?

Pour récupérer Tatoo ainsi que les bottes, tu dois parler plusieurs fois à tous les habitants d'Iris ainsi qu'à la fleur qui se trouve près d'un gouffre en haut du village. Dès que le tourbillon s'actionne, va toujours sur la droite du village. Tu pourras trouver le Tatoo près de la rivière des marmottes et ainsi récupérer les bottes.

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

★ MEGADRIVE 32X ★

Département 92

Vds M-CD 2 + 6 jx, 32X + 3 jx, MD + man. + menacer et son jeu + 8 jx TBE général, le tout : 3000F. Tél. au 47 94 32 35.

★ GAME GEAR ★

Département 11

Vds GG + 10 jx (MK2, Sonic 2, Racing 2, Primal Rage...) loupe + AR 2 + sacoche + câble auto, Gear to Gear : 2500F à déb. (neuf : 4200F). Tél. à Guillaume THIENOT au 68 72 48 66 ou écrire au 14 Enclos Caminade, 11000 CARCASSONNE.

Département 69

Vds 3 jeux GG Mickey : 100F, Sonic Chaos : 70F, Cool Spot : 120F ou le tout : 250F. Tél. à Adrien au 74 05 13 04.

Département 92

Vds MC Donald, Batman Return, Ecco, Olympic Gold (boîtes et notices) : 50F l'un, éch. Thunder Force 3 MD + 2 ou 3 jx GG contre 1 bon jeu MD (Thor, Landstalker). Ecrire à JOULIE Vivien, 40 Rue Jeanne D'Arc, 92600 ASNIERES.

★ MEGA-CD ★

Département 14

Vds F. Fight, Hook, Sewer Shark, Night Trap, Time Gal, P. of Persia, Silpheed jap. 50F pce, 300F le tout. Tél. : 31 96 68 03.

Département 31

Vds M-CD + MD + 8 jeux MCD (Surgical Strike, Dune, Sylpheed, NBA JAM, NHL...) + 2 jeux MD + 2 man. pro 2 le tout en TBE : 1350F. Tél. au 61 49 72 08 ou écrire à CASSIOT Cédric, 43 rue Paul Decamps, 31300 TOULOUSE.

Vds M-CD + MD + 8 jeux M-CD (Surgical Strike, Dune, Sylpheed, NBA JAM, NHL 94...) + 2 jeux MD + 2 man. (pro 2) le tout : 1300F. Tél. au 61 49 72 08 ou écrire à CASSIOT Cédric, 43 rue Paul Decamps, 31300 TOULOUSE.

Département 91

Vds jeux M-CD Blood Shot, Ground Zero Texas : 300F. Tél. au 69 01 95 62 de 13H à 18H à Yoan.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 49

Ach. câble pour jouer à deux à Zero Tolerance. Faire offre à Cédric au 41 45 75 95.

Département 75

Ach. sonic Compilation : 130F. Ecrire à HOUSSIN Marie, 51 rue Remy Dumoncel, 75014 PARIS.

CONTACT

Département 02

Ech. sur MD Super Street Fighter 2 ou Earthworm Jim 2 contre Street Racer ou Light Crusaders. Tél. : 23 23 74 30 ou écrire à CAVRO Yann, 49 Place Javary, 02000 LAON.

Département 54

Ech. sur MD Cuthroat Island, Kid Chameleon, Tortues Ninja, Syndicate et Dungeon Master II (MCD) contre Psycho Pinball, Snooker, Vectorman, Super Skidmarks et autres nouveautés. Tél. au 82 25 89 17.

Département 69

Ech. Legende de Thor ou Sonic 2, Earthworm Jim contre Landstalker sur MD. Tél. au 78 35 51 28.

Département 77

Ech. MD 2 + 3 jeux contre 2 nouveautés Saturn et MD 32X + 1 jeu contre 1 ou plusieurs jeux Saturn ou le tout à 900F, prix négociable. Tél. à Jeff après 20H au 60 60 94 16.

Département 93

Ech. ou vds jx MD-MCD 32X (liste contre 1 timbre) en écrivant à TRIOUX Bruno, 1 Rue Viollet le Duc, 93200 ST DENIS.

Cherche doc + codes game genie (photo) possède cartouche Alexandre 10 ans. Tél. au 48 40 93 98 ou écrire à JOUSSELIN Alexandre, 8 Avenue du 8 mai, 93500 PANTIN.

VENTE

Département 17

Vds Pitfall : 150F. Tél. au 46 83 31 62 à Benjamin.

Département 26

Vds jeux Streets of Rage 2, Another World, Road Rash 2, Winter Olympics, 94, prix : 100F à 150F. Tél. : 75 62 66 15.

Département 38

Vds T2, Tiny Toon, MK1, C. Spot, Ind. Jones 3, W. of Illusion, Sonic 1,2, Mickey, G. Gladiators et Street of Rage 1 : 100F pce ou 250F les 3. Tél. : 74 97 37 02 dép. 38 uniquement.

Département 44

Vds EWJim 2 : 299F, G. Gladiator : 99F, Sonic 1 2 et 3 : 249F, Rocket Knight Adventures : 199F, Golden Axe 2 : 149F et vds pro action replay 2 : 199F. Tél. ap. 18H : 40 51 34 16 ou écrire à GRIDAY Yann, Le Plessis, 44170 LA GRIGONNAIS.

Département 46

Vds Flink + Alien 3 + Populous à 350F pc ou éch. contre Virtual Coop Saturn. Tél. après 20H au 65 37 06 28 à CHOCHOY G. Les Ambaysses, 46200 SOUILLAC.

Département 49

Vds MD + M-CD 2 + 32 X + 3 man. + 13 jeux : 3000F, prix à débattre ou poss. de vente au détail. vds aussi MS + 2 man. + 5 jeux : 500F. Ecrire à COGNEE Mickael, 8 Cité des Peupliers, 49270 LANDEMONT.

Département 57

Vds MD + 4 jx + MD 32X + VR de Luxe + 2 pads 3 boutons + 2 pads 6 boutons. Tél. entre 19H et 20H : 87 64 90 05 ou écrire à TERIO Julien, 29 rue d'Aboncourt, 57320 EBERSVILLER.

Département 59

Vds jeux MD 80F à 150F. Vds magazines 10F, Tilt, Super Sonic, Joypad, Mega Force. Ecrire à GONZALES Thierry, 23 rue Mexico, 59000 LILLE.

Département 62

Vds MD + 2 man. (dont 1 à 6 boutons) + 28 jx dont Sonic 3, SF2, MK2, Shaq Fu, James Pond 3 Ball Z : 3600F ou éch. contre Saturn + 1 man. + 5 ou 6 jx. Tél. ap. 18H : 21 56 62 88.

Vds Sonic 2 et Castle of Illusion : 50F chacun, MK2 : 100F, Sonic et Knuckles : 100F. Ecrire à Luc LEFEBVRE, 79 route de l'Etoile, 62215 OYE-PLAGE.

Vds MD 2 neuve + man. 3 et 6 boutons + 3 jeux prix : 500F, éch. astuces mania du N°1 au N°14 contre 1 jeu sur Saturn. Faire offre au 21 56 05 57.

Département 67

Vds MD 2 TBE + 4 man. dont 2 turbo + 11 jeux (Toy Story, Sonic 3, Sonic et Knuckles, EWJ 1 et 2, la Legende de Thor, MK3...) + astuces, valeur : 7000F, cédé : 2000F. Tél. à Aurélien au 88 70 26 64 ou écrire à KILLOFFER Aurélien, 1 rue du Stade, 67700 WALDOLWISHEIM.

Vds MD II + 3 man. dont 1 à 6 boutons + 10 jeux dont FIFA 95, WWF RAW, WWF Wrestlemania, le tout : 1300F. Tél. après 18H au 88 28 97 02.

Département 69

Vds MD + une dizaine de jx (Cool Spot, la Legend de Thor, Soleil, Urban Strike, Populous 2, Ecco, Megagames 1, Sonic, Lotus 2...) Tél. à FRANCK Pascal : 78 57 37 53 ou écrire au 30 chemin des Mouilles, 69290 GREZIEU LA VARENNE.

Vds MD + 3 man. dont 2 6 boutons auto + 14 jx (Eternal Champion, Flashback, Rocket Knight, Ecco 2, Cool Spot...) valeur : 4156F, cédé : 1750F. Tél. à Denis au 78 04 04 53.

Département 75

Vds 25 jeux MD Theme Park, FIFA 95, Sonic 2, NHL 95. Ach. nouveautés. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 rue de Patay, 75013 PARIS, Tél. après 18H au 45 84 08 90.

Vds Soleil + Sonic Spinball : 150F pce, 280F les 2. Tél. au 43 42 98 13.

Vds MD + 2 pads + 8 jeux prix à débattre 1000F, poss. vente détail. Tél. au 45 51 40 96.

Département 77

Vds MD + 7 jx (Flashback, MK3, EWJ2, FIFA 95...) + 2 pads (1 à 6 boutons) : 1500F, poss. vente séparée. Tél. : 64 22 78 01. Ecrire à AGRON Patrice, 34 rue Jean Jaurès, 77300 FONTAINEBLEAU.

Vds 5 jeux MD : 500F, 32X + jeux VR De Luxe : 450F ou le tout : 900F. Tél. à Franck au 64 04 12 53.

Département 78

Vds MD II + 26 jx à l'unité entre 50F et 150F (Phantasie Star 4, MKII, Landstalker, Legende de Thor). tél. : 30 59 63 97.

Département 80

Vds jx MD Virtua Racing, Menacer, Shinobi, Sonic, Street Racer, Aladdin... + MD + 3 jx : 700F à déb. Tél. : 22 53 99 80.

Département 91

Vds la MD 2 + Sonic Compil : 600F. Tél. au 64 90 91 25.

Département 93

Vds 200F Dune 2, 150F Populous 2, Dragon's Fury, 125F General Chaos, Mega Zomania, 100F Winter Olympics, Davs Cup + autres jeux à - 100F. Ecrire à Mr ORIOT, 104 Av. henri Barbusse, 93220 GAGNY.

Vds MD + 13 jeux (NBA Live 96, Virtua Racing, Toy Story...) prix : 1700F. Tél. au 43 02 73 28.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 29

Ach. jx Saturn entre 150F et 200F. Tél. : 98 64 77 45 à DUTRON Marcel, 49 Rue Pic de la Mirandole, 29000 QUIMPER.

Département 44

Ach. sur Saturn SF Alpha : - 200F. Tél. au 40 59 57 99 ou écrire à Sébastien VIE, 16 Av. des Lacs, 44300 NANTES.

Département 69

Ach. Sim City 2000. Vds SNIN + 10 jx + sup. GB + Zelda : 1200F. Tél. : 78 61 74 11. C. JOMARD, 12 rue Lt C. Girard, 69007 LYON.

Département 94

Ach. Saturn avec ou sans jeu : 1100F. Tél. : 45 93 43 16.

CONTACT

Département 08

Ech. le Manoir des Ames Perdues contre un jeu de baston ou vds 32X + 2 jeux Doom et Super Motocross Champions Ship : 500F. Tél. à Franck au 24 38 39 56 de 10H à 21H.

Département 28

Ech. jeux européen, jap. ou us, cherche contact sérieux avec personne pouvant se déplacer sur région Eure et Eure et Loire. Tél. à BRUYERE David au 37 46 91 07.

Département 58

Ech. NHL All Stars Hockey, Worms, Galactic Attack contre NFL Quatterback Club 96, Virtua Fighter 2, F1 live Information. Ecrire à BRION Wilfrid, Raveau, 58400 LA CHARITE SUR LOIRE.

Département 69

Ech. Euro 96 sur Saturn contre Need For Speed. Tél. à François après 18H au 78 49 47 79.

Département 75

Recherche une Saturn au prix d'une NEO GEO pour échange standard. Tél. à Kan au 43 67 38 16 garantie 3 mois.

Département 85

Ech. Worms état neuf contre Fire Storm, poss. de vente. Tél. : 51 46 28 42 ap. 18H. Ecrire à COGNET Stéphane, 8 Clos de l'Orangerie, Rue Louis Aragon, 85000 LA ROCHE SUR YON.

VENTE

Département 01

Vds Saturn + Daytona + CD Demos, FIFA 96, une manette, nombreuses revues récentes, ss garantie, TBE prix : 1900F. Demander Dédé au 74 36 76 98 ou écrire à LORRET Renée, rue du Dauphiné, 01470 SERRIERES DE BRIORD.

Département 03

Vds Myst : 200F ou éch. contre Jack is Back. Tél. au 93 54 93 31 ou écrire à Joseph VAN HOUTTE, College M. Jaubert cours Albert Camus, 06300 NICE.

Département 12

Vds Saturn + 10 jeux Virtua Gun + volant + arcade prix sacrifié, le tout : 3500F, tél. au 65 61 26 10.

Département 41

Vds Daytona Usa : 150F, International Victory Goal : 150F. Tél. au 54 85 16 11 ou écrire à COURTEL Pascal, Rue des Ecoles Fontaine les Coteaux, 41800 MONTOIRE.

Département 44

Vds sur Saturn D. : 250F et la Horde à 250F aussi. Tél. au 40 89 41 66 à Mathieu ou écrire à CHARRON Mathieu, 7 Rue Molae, 44000 NANTES.

Vds D et The Horde : 250F l'un. Tél. ap. 18H : 40 48 26 56.

Département 58

Vds Pad Fighter Saturn : 100F mode turbo sur les 8 boutons & mode slow. Tél. à Olivier au 86 36 30 97.

Département 59

Vds CWC 2 : 170F, Daytona : 120F, Shinobi : 170F, Virtua Cop + Gun : 350F, le tout vendu avec frais de port, éch. poss. Vds pad infrarouge : 200F. Tél. : 27 66 15 23. Ecrire à FREHAUT Cédric, 72 rue de Maubeuge, 59330 HAUTMONT.

Département 69

Vds Worms 220F, Daytona USA Panzer Dragon : 160F, Victory Goal Virtua Fighter : 120F ou le tout : 600F port en sus, COUTIN Patrice, 120 Rue Montmorency, 69730 GENAY.

Vds sur Saturn Bug, Daytona, Shinobi, Robotica, Theme Park, Virtua Cop : 200F l'un. Tél. à Greg au 78 75 33 33.

Département 78

Vds Saturn garantie, 2 pads, Gun, 11 jx (Virtua Cop, Daytona, Panzer, Rayman ...) TBE 4500F à déb. Tél. : 39 57 94 79.

Département 83

Vds Daytona USA : 150F, Wipeout : 250F. Tél. : 94 96 26 03.

Département 94

Vds ou éch. jeux Saturn Virtua Fighter : 100F, FIFA 96 et Victory Goal : 200F. Tél. à Eddie au 43 24 93 85.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) • ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ SATURN ★ ☐ ★ 32 X ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 53

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

REVENDEZ/ACHETEZ

PARIS / CONSOLES
46 rue du Cardinal Lemoine
75005 PARIS
(1) 43 290 290

PARIS / CD-ROM
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68

PARIS 6 ème
56 Bd St Michel
75006 PARIS
(1) 43 25 85 55

PARIS 16 ème
157 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55

JUSQU'AU 30 OCTOBRE... SCORE GAMES OFFRE UN CADEAU SURPRISE A PARTIR DE 150F D'ACHAT !

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
(1) 39 50 51 51

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
61 216 216

AMIENS (80)
19 RUE DES JACOBINS
(galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
22 97 88 88

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666

ST DENIS (93)
Centre commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbalestriers
93200 St DENIS
(1) 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 RUE DU GENERAL LECLERC
ENTRÉE RUE PIETONNE
CRETEIL VILLAGE
94000 CRETEIL
(1) 49 81 93 93

SCORE GAMES

NOUVEAU NOUVEAU

SCORE GAMES PARIS 9EME
LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO EN FRANCE !
6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
OUVERT DE 10 A 19H. TEL (1) 53 320 320. M° ST LAZARE

CHELLES (77)
Centre Commercial
CHELLES 2
Nationale 34
77508 CHELLES
(1) 64 26 70 10

KREMLIN BICETRE (94)
30 BIS AVENUE
DE FONTAINEBLEAU
(PORTE D'ITALIE)
94270 KREMLIN BICETRE
36 685 686*

PANTIN (93)
63 AV JEAN LOLIVE
NATIONALE 3
93500 PANTIN
36 685 686*

SCORE GAMES V.P.C
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(1) 53 320 320

30 à 80 %

MOINS CHER

MASTER/ GAME GEAR

GAME GEAR D'OCCASION	399
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ALADDIN	249
COFFRET ASTERIX	199
COLUMNS (SANS BOITE NI NOTICE)	39
COSMIC SPACEHEAD	49
DR ROBOTNICK	199
F-1 CHAMPIONSHIP	99
JUDGE DREDD	99
MICKEY MOUSE 3 - ILLUSION	199
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
REN & STIMPY	99
SONIC 1	39
STARGATE	99
TRUE LIES	99
WIZZARD PINBALL	99
JEUX GAME GEAR D'OCCASION	
ALIEN 3	79
BATMAN RETURNS	99
CHAKAN	99
DEVILISH	79
DONALD DUCK	139
DRAGON CRYSTAL	99
ECCO THE DOLPHIN	79
FIFA	199
FORMULA 1	139
GAME PACK 4 EN 1	139
MORTAL KOMBAT	149
MORTAL KOMBAT 2 JAP	139
OLYMPIC GOLD	149
PRINCE OF PERSIA	139
SONIC 2	99
SPACE HARRIER	59
STAR WARS	139
STREETS OF RAGE 2	139
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	139
TALESPIN	139
WORLD CLASS LEADERBOARD	79
JEUX MASTER SYSTEM NEUF	
AGASSI TENNIS	99
CHAMPIONSHIP HOCKEY	269
DESERT SPEEDSTRIP	199
DESERT STRIKE	139
LES SCHTROUMPFS	249
MICKEY MOUSE 2 - LAND OF ILL	149
MORTAL KOMBAT	199
MORTAL KOMBAT 2	299
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
SONIC CHAOS	139
SONIC SPINBALL	249
SPEEDY GONZALES	299
STAR WARS	199
JEUX MASTER SYSTEM D'OCCASION	
AFTER BURNER	99
ALIEN 3	89
BASKETBALL NIGHTMARE	139
CHUCK ROCK	99
DESERT SPEEDSTRAP	139
DONALD DUCK	139
ENDURO RACER	99
G-LOC	99
GHOULS'N GHOSTS	99
HEAVY WEIGHT CHAMP	99
INDIANA JONES	99
MICKEY MOUSE-CASTLE OF ILL	99
OLYMPIC GOLD	159
POPULOUS	159
STAR WARS	139
STRIDER	79
SUPER KICK OFF	99
SUPER MONACO GP	99

32X/ MEGA-CD

ADAPTATEUR 32X OCCASION	499
JEUX 32 X NEUFS	
AFTER BURNER	399
COSMIC CARNAGE	199
FIFA 96	299
GOLF 36 GREAT HOLES	349
KNUCKLES CHAOTIX	299
KOLIBRI	299
MORTAL KOMBAT 2	99
MOTOCROSS 32 X	369
MOTOCROSS 32 X SS BOITE	299
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	99
NFL Q-BACK	99
SPACE HARRIER	399
STAR WARS ARCADE	349
STELLAR ASSAULT	399
TOUGHMAN CONTEST	349
VIRTUA FIGHTER	299
WWF RAW	349
JEUX 32 X D'OCCASION	
AFTER BURNER	199
DOOM	249
GOLF 36 GREAT HOLES	199
KNUCKLES CHAOTIX	199
METAL HEAD	199
MORTAL KOMBAT 2	79
MOTOCROSS 32 X	249
MOTOCROSS 32 X SS BOITE	199
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	79
STAR WARS ARCADE	139
STELLAR ASSAULT	199
VIRTUA RACING DE LUXE	139
JEUX MEGA-CD NEUFS	
MEGA-CD 2 OCCASION	499
BATMAN RETURNS	99
DRAGON'S LAIR	449
DUNE	199
DUNGEON EXPLORER	199
DUNGEON MASTER II	199
ECCO 2	399
ETERNAL CHAMPION	199
FATAL FURY SPECIAL	249
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	199
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	249
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
NBA JAM	99
NIGHT TRAP (VF)	199
REBEL ASSAULT STAR WARS	149
SAMOURAI SHODOWN	249
SHINING FORCE	299
THEME PARK	199
THUNDERHAWK	199
TOMCAT ALLEY (VF)	199
JEUX MEGA-CD D'OCCASION	
BATTLECORPS	199
BLOODSHOT	199
CORPSE KILLER	149
DRAGON'S LAIR	269
DUNE	139
ECCO THE DOLPHIN	139
FINAL FIGHT	139
GROUND ZERO TEXAS	169
JURASSIC PARK	299
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	139
MICROCOSM	139
NIGHT TRAP	269
NOVASTORM	139
PRIZE FIGHTER	169
ROBO ALESTE	139
SILPHEED	149

MEGADRIVE

MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	199
PROMO ! MEGADRIVE 1 + 10 F = 1 JEU D'OCCASION GRATUIT	
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	249
ALADDIN	299
ALIEN 3	299
ALIEN SOLDIER	199
ATP TOUR	449
BATMAN FOREVER	299
BOOGERMAN	199
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179
COMIX ZONE	429
CUTTHROAT ISLAND	299
DESERT DEMOLITION	299
DR ROBOTNIK	149
DRAGON'S REVENGE	299
DYNAMITE HEADDY	199
EARTHWORM JIM 2	299
ECCO 2	199
ETERNAL CHAMPIONS	199
EXO SQUAD	399
FIFA SOCCER 96	249
FRANCK THOMAS BIG HURT	299
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	369
JOHN MADDEN 96	249
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION	199
KAWASAKI SUPER BIKES	299
KICK OFF 3	199
LEGENDE DE THOR	PROMO !
LEMMINGS 2	199
LIGHT CRUSADER	299
LIVRE DE LA JUNGLE	249
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM	99
NBA JAM TE	199
SOLEIL	299
TOY STORY	399
TINTIN AU TIBET	449
VIRTUA RACING	349
JEUX MEGADRIVE D'OCCASION	
AFTER BURNER 2	199
AGASSI	169
ALADDIN	99
AMAZING TENNIS	139
ANOTHER WORLD	169
AP TOURNAMENT GOLF	169
ARIEL THE LITTLE MERMAID	139
BALL Z	299
BARKLEY	199
BASEBALL 2020	169
BLADES OF VENGEANCE	199
BRUTAL	199
BUBSY 2	139
CORPORATION	139
DAVIS CUP TENNIS	275
DESERT STRIKE	139
DRACULA	249
DRAGON'S FURY	169
EA SPORTS DOUBLE HEADER	299
EARTHWORM JIM	99
ECCO	139
ECCO 2	129
ETERNAL CHAMPIONS	59
EUROPEAN CLUB SOCCER	139
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	169
F 22 INTERCEPTOR	99
FANTASIA	169
FATAL FURY	139
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	249

MEGADRIVE

FIFA SOCCER 95	169
FLASHBACK	169
GHOULS'N GHOSTS	99
GODS	99
GREENDOG	99
HARD BALL	159
HYPER DUNK	99
JUNGLE STRIKE	249
JURASSIC PARK	149
KING'BOUNTY	139
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	99
LAKERS VS CELTICS	99
LANDSTALKER	275
LEGENDE DE THOR	299
LEMMINGS 2	139
LIGHT CRUSADER (VF)	199
MARBLE MADNESS	199
MARIO LEMIEUX HOCKEY	139
MC DONALD'S TREASURELAND	249
MEGA TURRICAN	139
MEGA-GAMES 1	139
MEGA-GAMES 2	139
MEGALOMANIA	99
MICKEY & DONALD-WORLD OF ILL	139
MICKEYMANIA	169
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	139
NBA ACTION 95	169
NBA ALL STAR CHALLENGE	79
NBA JAM	69
NBA JAM T.EDITION	139
NBA LIVE 95	169
NBA SHOWDOWN	149
NFL-QBACK CLUB	169
NHLPA HOCKEY 94	149
NHLPA HOCKEY 95	169
OLYMPIC GOLD	249
PGA EUROPEAN TOUR	199
PGA TOUR GOLF 2	199
PGA TOUR GOLF 96	279
PHELIOS	139
QUACKSHOT	79
RISKY WOODS	99
ROBOCOP VS TERMINATOR	169
ROI LION (LE)	249
SAMURAI SHODOWN	299
SHINING FORCE	169
SHINING IN THE DARKNESS	275
SIDE POCKET	275
SIMPSONS VS MUSTANTS	139
SKELETON KREW	199
SONIC	39
SONIC 2	99
SONIC SPINBALL	169
SPARKSTER	249
STREET FIGHTER 2	139
STREETS OF RAGE 2	139
STRIKER	249
SUPER MONACO GP 2/A.SENNA	149
SWORD OF VERMILION	299
THEME PARK	249
THUNDER FORCE 4	139
TINY TOONS	139
TOKI	249
WAYNE GRETZKY NHLPA ALL STARS	139
WHERE IN TIME IS CARMEN SD	169
WIMBLEDON TENNIS	139
WINTER OLYMPICS	99
WONDER BOY 5	139
WORLD CLASS LEADERBOARD	249
X MEN	169
ZOMBIES	

SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE	
INTERNE + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE SATURN OCCASION	1190
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
CARTE VIDEO + 1 CD DEMO	1190
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
3D LEMMINGS	349
3 DIRTY DWARVES	NEW !
ALIEN TRILOGY	399
ALONE IN THE DARK 2	349
BAKU BAKU ANIMAL	349
BLACK FIRE	399
BLAM MACHINEHEAD !	TEL !
BUG	399
CHAOS CONTROL	369
CLOCKWORK KNIGHT	199
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
CRITICOM	399
CYBERIA	369
D	399
DAYTONA USA	199
DEFCON 5	349
DECATHLETE	399
DESTRUCTION DERBY	349
DIE HARD TRILOGY	399
DISCWORLD	349
DRAGON BALL GT (JAP)	499
DRAGON BALL Z	399
EARTHWORM JIM 2	399
EURO 96	399
EXHUMED	NEW !
FATAL FURY 3 (JAP)	NEW !
FIFA 96 PROMO !	249
GEX	299
GOLDEN AXE THE DUEL	349
GUNDAM	399
HANG ON GP 96	399
HI OCTANE	369
HORDE (THE)	349
IMPACT RACING	399
IN THE HUNT	399
JOHNNY BAZOOKATONE	349
KING OF FIGHTER 95	NEW !
MAGIC CARPET	369
MORTAL KOMBAT 2	349
MYST	399
NBA JAM T.E	399
NEED FOR SPEED	369
NBA ACTION	399
NHL 97	NEW !
NIGHT	399
NIGHT + PAD	499
OFF-WORLD INTER. EXT.	349
OLYMPIC SOCCER	NEW !
OLYMPIC GAMES	NEW !
PANZER DRAGON 2	369
PARODIUS	399
PGA TOUR GOLF 97	NEW !
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	399
POWER PLAY HOCKEY	399
PUZZLE BUBBLE 2	NEW !
PRIMAL RAGE	369
RAYMAN	399
RETURN TO ZORK	399
RISE 2	399
ROAD KILL	399
ROAD RASH	369
ROBOTICA CYBERNATION	349
SEGA RALLY	369
SHELLSHOCK	369
SHINOBI-X	349
SHINING WISDOM (US OU JAP)	TEL !
SHOCKWAVE ASSAULT	TEL !
SPACE HULK	NEW !
STORY OF THOR (RPG 3D)	449
SKELETON WARRIORS	399
SLAM & JAM	299
SPACE HULK	399
STREET FIGHTER ALPHA	399
STREET FIGHTER MOVIE	399
THEME PARK	399
THUNDERHAWK 2	399
TOSHINDEN	349
TRUE PINBALL	399
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	399
VICTORY BOXING	199
VICTORY GOAL	369
VIRTUA COP	499
VIRTUA COP + PISTOLET	
VIRTUA FIGHTER 2	369
VIRTUA FIGHTER KIDS	NEW !
VIRTUAL OPEN TENNIS	399
WHIZZ	NEW !
WING ARMS	399
WIPE OUT	349
WORMS	349
X-MEN	369
ZOOP	369
+ 500 JEUX D'OCCASIONS SATURN (EXEMPLES DE PRIX...)	
CYBER SPEEDWAY	199
DAYTONA USA	99
DEFCON 5	239
EURO 96	249
FIFA 96	169
HI OCTANE	249
JOHNNY BAZOOAKTONE	279
GALAXY FIGHT	279
GOLDEN AXE	279
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYST	249
MYSTARIA REALMS OF LORE	279
NHL HOCKEY	229
PANZER DRAGON	199
PEBBLE BEACH GOLF	269
ROBOTICA CYBERNATION	249
SHINOBI-X	199
SLAM & JAM 96	199
STREET FIGHTER ALPHA	299
THEME PARK	299
THUNDERHAWK 2	279
TO SHIN DEN (JAP)	169
TO SHIN DEN (V.F)	299
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	299
VIRTUA FIGHTER REMIX	169
VIRTUA HYDLIDE	169
WING ARMS (JAP)	229
WIPE OUT	279
WORLD CUP GOLF	269
WORLD SERIES BASEBALL	279
WORMS	279

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 345 215 603

TELEPHONE 36 685 686
3615 SCORE GAMES

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

Téléphone (1) 53 320 320
3615 SCORE GAMES
SCORE GAMES 6 Rue D'Amsterdam 75009 Paris
FAX (1) 43 29 57 57

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : (1) 53 320 320 +

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)			CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

8 MOIS D'ABONNEMENT À MEGA FORCE = 0 F !

Le jeu NIGHTS
+ SON JOYPAD
sur SATURN
+
8 mois d'abonnement à MEGA FORCE
(soit 4 N°s bimestriels) :

500 F*

au lieu de ~~640 F~~

(*) 45 F de frais d'expédition en sus

SOIT 4 NUMÉROS TOTALEMENT GRATUITS !

- **Économisez 160 F**
- **Ne ratez pas un seul numéro**
- **Passez vos Petites Annonces en priorité**
- **Recevez directement le magazine chez vous, tous les 2 mois**

1 AN
6 numéros (sans jeu) pour :
170 F
au lieu de ~~210 F~~

BON D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général Leclerc - 92115 CLICHY.

Oui, je m'abonne à MEGA FORCE :

❑ Pour 8 mois (4 Nos) et je recevrai 4 numéros pour 545F (**) seulement (au lieu de 685F), avec le jeu NIGHTS sur Satum + son JOYPAD (prix de vente du jeu 500F - 4 Nos de MEGA FORCE 140 F - 45F de participation aux frais d'expédition du jeu). Soit une **économie de 160F !!!**

❑ Pour 1 an (6 Nos) et sans le jeu, pour 170 F (**) au lieu de 210 F (soit une économie de 40 F)

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par : ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal

Signature (obligatoire)

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs

(**) Tarifs pour la France métropolitaine. Rajouter 100F pour le reste du monde

GAGNEZ

À TOUS LES COUPS !

SoS CONSOLES

LE 1ER MENSUEL 100 % ASTUCES

TOUS LES COUPS :

• Animalities • Astuces et autres Cheat Codes • Babalities • Coups spéciaux • Dernier Soupir • Enchaînements • Fatalités • Friendships • Furies • Hyper-X • Magies • Projections • Super Attaques • Super Combos • Super Pouvoirs • X-Abilities

SPÉCIAL BASTON

Battle Arena Toshinden 2 PLAYSTATION
Battle Arena Toshinden Remix SATURN
Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 PLAYSTATION
Golden Axe The Duel SATURN
Mortal Kombat II PLAYSTATION/SATURN
Night Warriors SATURN
Street Fighter Alpha Warriors'Dream PLAYSTATION/SATURN
Tekken 2 PLAYSTATION
Ultimate Mortal Kombat 3 SATURN
X-Men Children of the Atom PLAYSTATION/SATURN

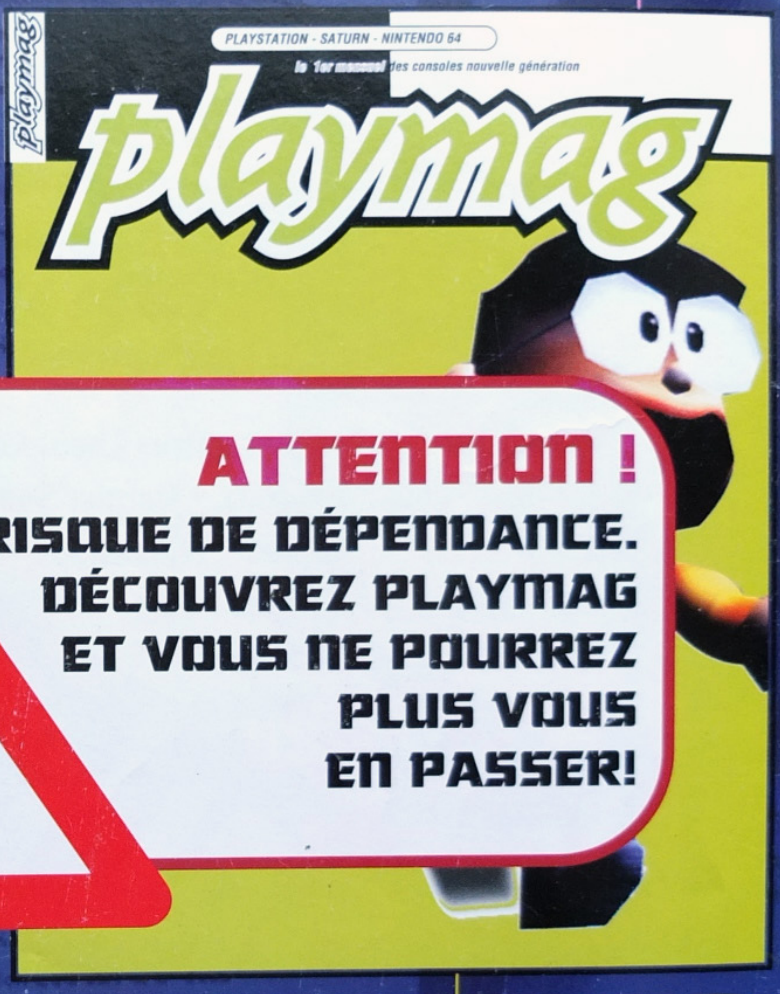
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

les consoles liraient playmag si elles avaient de petits doigts pour tourner les pages

l'info comme nulle part ailleurs

l'info comme nulle part ailleurs

l'info comme nulle part ailleurs



ATTENTION !

RISQUE DE DÉPENDANCE. DÉCOUVREZ PLAYMAG ET VOUS NE POURREZ PLUS VOUS EN PASSER!

exclusivement

dédié aux consoles

nouvelle génération

saturn - playstation - nintendo 64

tous les mois, chez votre marchand de journaux